邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

04月号上

说妖问道 仙侠武幻话群妖

核消息泄漏，愚人注意了

全球首播新闻台



天龍八部 TL2.CHANGYOU.COM

飞龙在天 豪乏公测

全自由飞行纵览天下

少林血战 亲历金庸原著最经典剧情

强打攻略特区

战锤40K

战争黎明2：惩罚

子弹风暴

零售价10元

双周刊 Vol.159 2011 04

ISSN 1008-2352

TL2.CHANGYOU.COM

Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

Sogou搜狗 天龙八部2 搜狗搜索 搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 全球首播新闻台

“核”消息泄漏，愚人注意了——这是一个充满山一善意谎言的季节，这是一个空气中弥漫着玩笑的季节。我们步步为营，设着陷阱，也提防着陷阱，我们却乐此不疲。这是四月的第一天，做一天的傻瓜，快乐别人，也快乐自己。

PCGG 热门话题

007 2010年度CGWR新浪中国网游排行榜颁奖典礼

PCGG 百兆俱乐部

008 四月推荐十款会员游戏

PCGG 强档预报

012 真中带着恐怖！——爱丽丝：疯狂回归

PCGG 新作前瞻

016 边缘战士
018 黑道圣徒3
020 我还活着
022 一线生机
023 英雄萨姆3

PCGG 极速体验

024 恶魔再临——斩妖除魔：救赎
026 边开车边创业——无限驾驶2
028 小制作带来的小欢乐——太平洋上的梦魇
036 都市运输——成就你的交通业大佬梦！

PCGG 强打攻略特区

031 天谴降临 混沌消散——《战锤40K 战争黎明2：惩罚》
044 帝国守卫军
050 子弹风暴全程攻略

PCGG 游边戏外

066 仙侠武幻话群妖

从最初开始了解并发展到逐渐对这玩意产生兴趣，笔者全是拜古典神话故事《西游记》所赐。那里面可真谓群妖百态，各显风姿。什么牛马蛇神，狐精树怪，一集一个妖，灭了这个那个又来。真是看得人眼花缭乱，目不暇接。

PCGG 微专栏

072 狗牙
074 东瀛宅急便
076 有时右逝
078 第九茶坊

PCGG 其他频道

058 卡牌桌游
080 后勤组

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电玩单机业界动态表（4月）



2 Sat 黑镜3

同前作一样，本作将精美的2D背景与精致的3D角色结合在一起，为玩家带来优秀的画面效果。故事紧接《黑镜2》的结尾，游戏中会有两个角色可供玩家使用。

3 Sun 我还活着

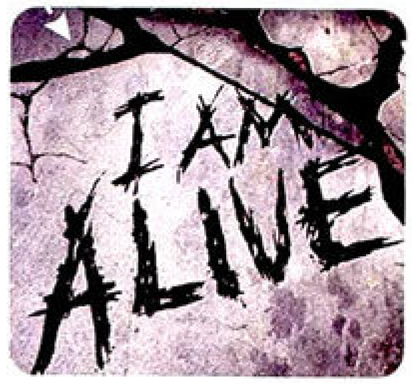
育碧的一款灾难大作，故事背景是美国著名城市芝加哥。主角亚当遭遇空前绝后的大地震后发现，世界陷入了一片秩序崩溃的局面，仅存的人们都为了生存而互相残杀着。

7 Thu

知名的《最终幻想14》专业网站Eorzeapedia日前对游戏开发团队负责人吉田直树进行了专访，其谈到未来的制作重点之一是突出每个职业的个性。



在GDC的一次报告中，Bungie工程师David Aldridge曾表示工作室正在致力于开发一款MMO游戏。现在Bungie收回前言，声称那只是个玩笑而已。





15 Fri

PS3独占游戏《暴雨》的全球销量现已突破两百万大关，负责人David Cage告诉媒体下一步要做的事情之一可能是强化战争游戏中的情感元素，更好地讲述故事。

19 Tue



传送门2

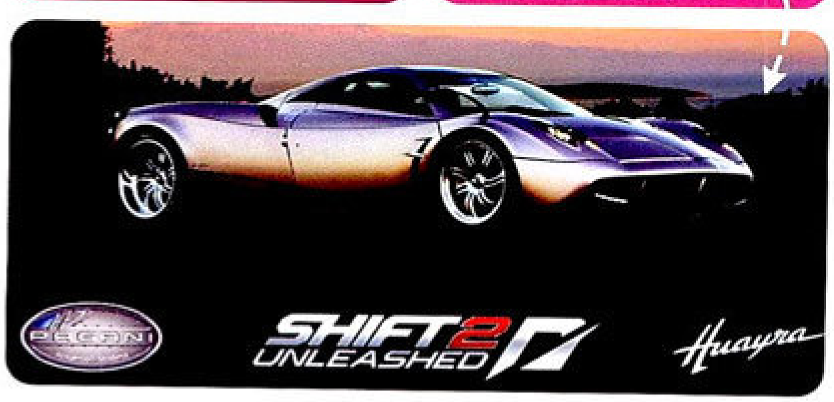
一款风格和玩法都别具一格的射击游戏。玩家手中的武器并非为射杀敌人而存在，而是用来在墙壁、地板上打开出口或实施类似于“隔空取物”等特殊操作。

20 Wed

暴雪在gamasutra.com网站上发布的一份最新的招聘公告基本确认了《暗黑破坏神3》主机版的存在，不过想要将《暗黑破坏神3》移植到家用机上会面临许多问题，譬如补丁和资料片的移植。

10 Sun

日前，EA已经确认《极品飞车15：变速2》PC、PlayStation 3、Xbox 360均无中文版。





April is a good month to…

4 Mon

Bolt Creative的创始人Dave Castelnuovo表示，IPad2在视觉效果方面与NGP基本持平或者略胜一筹。据悉，玩游戏将成为IPad2平板电脑上的主要活动之一，IPad2也将成为一个主要的游戏平台。



6 Wed 合金装备之崛起

与系列前作不同，主角由Solid Snake变成了雷电，游戏本身更偏向于动作类。



11 Mon

德国开发商Crytek在近期的发布会上确认了《孤岛危机2》不需要使用EA的在线通行证系统。另据Gamertag Radio透露，Crytek表示不希望建起一堵墙来把玩家和多人游戏隔离。



16 Sat

据国外媒体报道，微软周三宣布，自去年11月开始发售以来，体感游戏控制设备Kinect的累计销量已突破1000万部。

17 Sun

18 Mon



12 Tue

Bethesda日前正式确认了此前由法国游戏杂志Joystick泄漏的《掠食2》，将在明年登陆主机和PC。该作仍由初代开发商Human Head工作室打造，采用id tech引擎制作。

受地震所带来的影响，日本快递公司几乎全线停工，日本部分电玩网展也停业为灾后通讯让出通道。部分游戏展会以及活动也宣布叫停，目前已确认取消的展会包括高达3D战争体验会、怪物猎人2011福冈大会等。

15 Fri

暴雪娱乐（ATVI子公司）于美国时间3月7日下午以敲响纳斯达克股市闭市钟的方式庆祝为全世界游戏爱好者缔造数字化互动娱乐体验20年。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩　杨晓勤
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰　欧阳瑛
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



全球首播新闻台

"毒"家

核消息泄漏，愚人注意了

这是一个充满山一善意谎言的季节，这是一个空气中弥漫着玩笑的季节。我们步步为营，设着陷阱，也提防着陷阱，我们却乐此不疲。这是四月的第一天，做一天的傻瓜，快乐别人，也快乐自己。

办证 1414141

第四个魔兽世界资料片正式公布！！

暴雪在四月四日凌晨四点四十四分，召开了游戏专业人士发布会，sky也应邀出席，由于签了不平等保密条款，地点和参加人物我就不便多说。这里我就透露一下本次发布会的重磅消息：《魔兽世界》下一个资料片正式公布，取名为"最终幻境"。人物等级升至100级，熊猫酒仙成为了英雄职业，新建等级为65级。这款资料片的广告词是"制霸全游戏类型"，地图共分为四大块，N小块，进入每一块地图都能体验到一种游戏类型，请看右图解析：



发布会现场，几个暴雪领导正在介绍游戏



即时战略区

进入本地图，游戏模式马上会变成即时战略，玩家可以选择里面的英雄或是整个指挥官。可以造建筑，造单位以及科技。同时里面包括星际模式、魔兽模式、战锤模式和帝国模式。



玩家所操控的人物立马会飞，像彩京一样空中作战。每打掉对方一架飞机就能获得经验

进入本地图，游戏模式马上会变成动作类，里面包括真三国无双模式、横版动作模式、波斯王子模式和细胞分裂模式。场景会随着模式的不同转变。



本模式潜行状态下杀人有经验加成



100级的熊猫精

进入本地图，游戏模式马上会变成格斗类，这里玩家可以选择手柄进行操作，里面包括街头霸王模式、拳皇模式、侍魂模式和铁拳模式等。





动作区

格斗区

竞速区



进入本地图，游戏模式马上会变成竞速类，这时玩家可以选择用坐骑竞速或者徒步竞速，进入模式后下面会出现很多技能，使用后可以达到陷害或者提速的效果。

养成区



这里是养成区，玩家会把自己的人物当成一个Baby，教他琴棋书画、教他待人接物。

仙5代理确定

《仙剑奇侠传五》大陆代理商已经正式确定了！也就意味着仙剑五离正式上市又近了一步，同时新的代理也将为仙剑带来不同以往的多样化发售方式。



老师做游戏代替考试

一个ID为Owlettt的老师近日在网上公布了自己的教育心得，他决定不再对选了他的公民课的学生考试，而是用游戏代替测试。这名老师任教于一所高中，给高中一年级的学生上公民课，他用游戏制作软件RPG Maker制作了一个以新任国会议员为主角的游戏。



哪里有压迫哪里就有反抗

"自从上次半夜起来玩电脑被老子逮到过后，哥就觉得这事情没有那么容易私了，最近被我老爸盯上了，成了重点监视对象。老爸生怕我升级电脑后天天玩游戏耽误学业，于是三天两头学人家海豹突击队秘密潜入我的房门或者直接来个定'点'爆破。俗话说得好，哪里有压迫哪里就有反抗，你有张梁计我有过桥梯。于是被迫拆下零件进行第二轮改造……"



名侦探柯南宣告终结

《名侦探柯南》的作者青山刚昌在日本强震中死里逃生，一再感慨世事无常，立志决不能让柯南无疾而终，变成太监，于是做出了一个艰难的决定，四月一日发布《名侦探柯南》的完结篇。

谜题揭晓：黑衣人的真正的首脑，就是一直隐藏在他们身边的阿笠博士DOC・LEE。事情是这样的，工藤优作原先就怀疑并且侦察黑衣组织。以小说家的身份为掩护，秘密调查。发现一些线索后特意搬到黑衣组织首脑阿笠家的隔壁住，并且从小培养新一，并派新一和阿笠混熟想借此侦察一些情报。当阿笠开始怀疑工藤父子的时候，想出一条毒计……

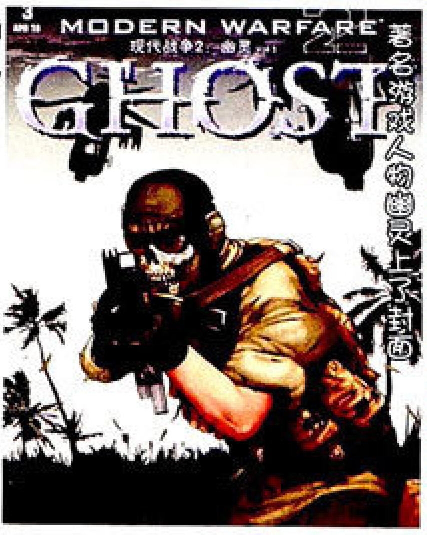
（请仔细看在漫画中的对话）

sky借着和青山刚昌弟弟的邻居的同学门口的厕所收费老头的关系，拿到了完结篇第一手资料



《使命召唤8》开始研发

4月1日，动视正式对公众发布了最新一部《使命召唤》游戏的名字——《现代战争3：幽灵》，游戏将以前一部里的SAS队员"幽灵"（Ghost）为主角，讲述了他追踪马卡诺夫踪迹的故事，同时动视也公布了游戏的开发将由新子工作室Sledgehammer Games接受，据说这家工作室之前是暴雪旗下开发《星际争霸：幽灵》的工作室，其用意显而易见。：官方称游戏将在2011年底前问世，同一天，美国国防部长罗伯特・盖茨宣布，美国政府将在2011节省军费开支和养老住房保障，大力支持《使命召唤8》的研发，以供五角大楼学习和使用……



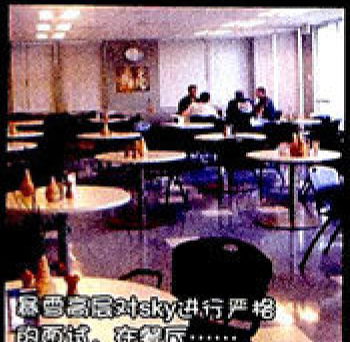
著名游戏人物幽灵上了封面

sky无故消失数日，疑似和强震有关

这段日子电攻一直见不到sky的身影，QQ签名上挂着"近期出差参加长时间地狱式培训"的字样，可公司从来没有什么培训计划，那他到底去了哪？恰逢日本强震，失踪人数众多，不禁让人和sky的失踪联系在一起，突然有一天在同行参观暴雪总部的时候，无意中拍到了一个人，没错，那人就是sky，于是电攻干部群团购去了暴雪总部进行拷问，这才道出了缘由——sky被暴雪高薪挖角，本次专题成电攻绝唱。下面是sky叛逃的整个过程：



首先发被吸引的原因很单纯，暴雪的前台MM很……


暴雪高层对sky进行严格的面试，在餐厅……



谈了很多久，就决定录用sky

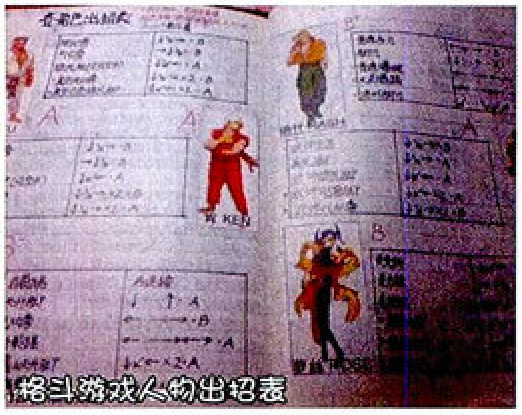

这扇门口就是sky的办公室


众多书籍可供sky……把玩


图书管理员——sky

电攻将推手写版增刊

2011年4月1日正好是电攻创刊14周年，特此众编辑为广大读者定制一本纯手工制作的珍藏版增刊，收录了从有红白机开始到现在所有有的秘籍大全，世界仅此一本，我们将会以拍卖的形式出现，底价1元，不设上限，所得款项将全数捐献给邻国灾区人民，特此公告。


格斗游戏人物出招表


每一笔每一划都有血有泪


其中涵盖掌机解析

暗黑破坏神3收费细节曝光



4月1日暴雪内部人士透露，暗黑3将引用中国网游的“免费”模式——游戏免费，道具收费，其实在早前的《魔兽世界》就并不是完全单纯意义的月卡收费网游，游戏中也曾经打出过一些收费道具的招牌，例如，幽灵虎刮刮卡和熊猫酒仙宠物等。在幽灵虎炒到上万的价格后暴雪貌似尝到了甜头，这次暗黑3将完全套用这种收费模式，顶级套装、经验加成和特殊道具都将会额外收费，有钱人的福音来了。

出花招 钻空子 乱收费 **对此外界讨论声不绝于耳：**



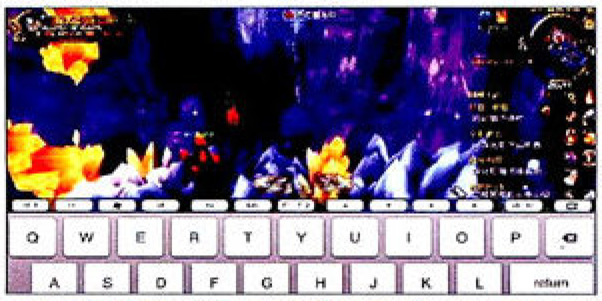
路人甲：道具收费模式与青少年网游成瘾有很大的关系，游戏道具几大的促进了玩家的虚荣心，是玩家过分投入到虚拟游戏中，从而脱离了社会。

路人乙：其实我说句心里话，免费游戏还是适合国情的，很多人的游戏观点是玩玩就好，不一定想玩出个什么来，但在外国用这一招简直是死路一条。

路人丙：你说免费有贫富差距，那我想说时间收费更加有，有钱了找人代练找人买金找人买装备，一样把差距拉大，别人24小时找人代练，你眼红吗？说什么差距或者不平衡的，醒醒吧，游戏就如社会没有绝对的公平！

iPad2全面支持魔兽世界

追求时尚的sky第一时间拿到了iPad2，在把玩过程中居然无意中发现了机器的一个隐藏功能——内置暴雪战网系统！原来苹果和暴雪正进行一次跨时代的合作，把暴雪的全部游戏都兼容进iPad2，其实乔布斯的最终目的就是让暴雪游戏以后都让苹果独占，搞死PC，搞死比尔·盖茨。



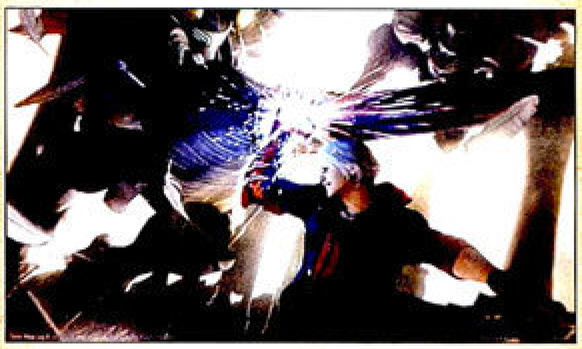
SE关闭最终幻想网游服务器

据史克威尔·艾尼克斯的最新官方公告：由于11号的严重地震，导致日本东部的供电受到严重影响，因此将于太平洋夏令时13日3时开始关闭《最终幻想11》和《最终幻想14》两款网游的所有服务器以及官方网站，将至少持续一周，并根据日本全国的电力恢复状况确定再次开启时间。



生化危机电影制作公司获《鬼泣》电影版权

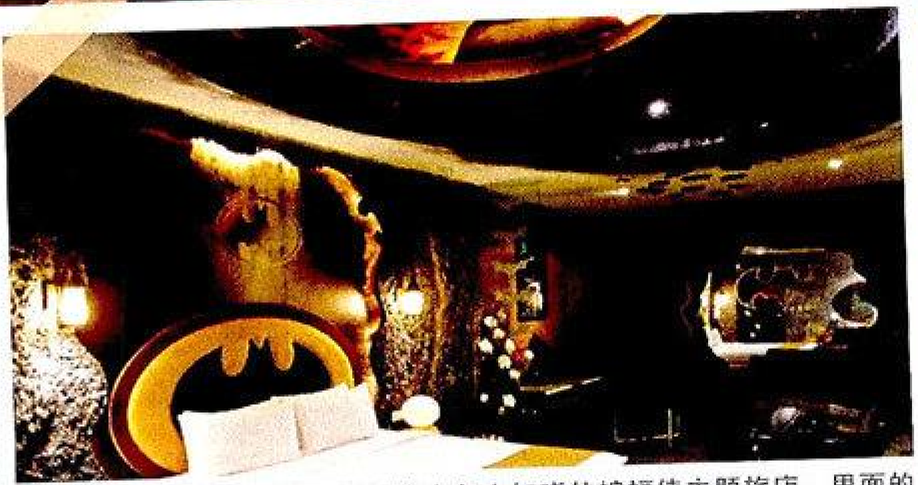
根据美国娱乐媒体Variety报导，电影公司Screen Gems继《生化危机》系列后又取得了CAPCOM旗下另一知名游戏《鬼泣》系列的电影改编权，剧本确定将由编剧Kyle Ward撰写故事。



星际2国服免费公测

3月18日上午消息，美国暴雪娱乐公司和网易公司今日（NASDAQ：NTES）联合宣布，《星际争霸II》将于2011年3月29日在中国大陆正式开始免费公测。在免费公测结束后，《星际争霸II》将在中国大陆开始正式运营。届时，玩家每月支付人民币20元（建议零售价），即能兑换30天连续游戏时间。





在台湾地区高雄市，有一间不为大多人知晓的蝙蝠侠主题旅店，里面的装潢带有许多蝙蝠侠元素，像大大的蝙蝠侠标志、双人床、以及很酷的蝙蝠车。



这间旅店是对外开放的，而如果在周日订房还会享受特别的按摩服务。房间的定价是每3小时50美元，折合近350人民币，算起来在这里住一夜怎么也得花费上千元。



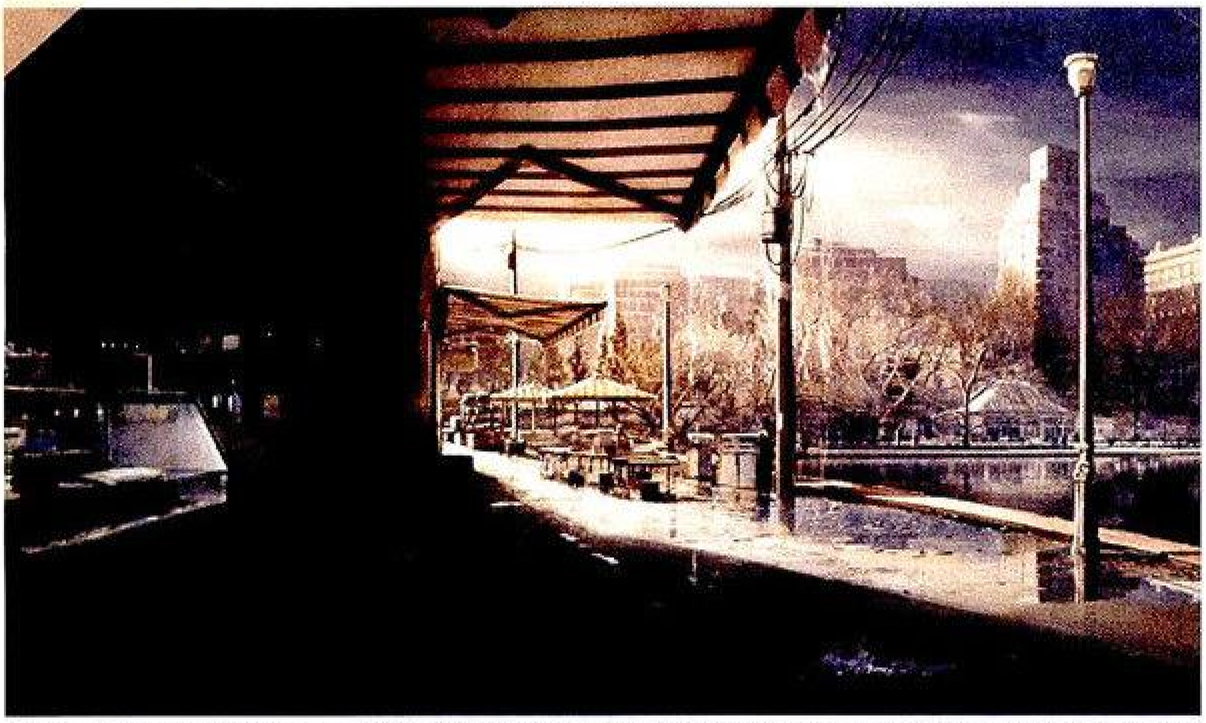
作为一个游戏玩家，你是否希望你的婚礼上出现你喜爱的游戏的元素呢？



在欧洲地区推出的Helghast豪华版内容物：

1、内含为铁盒包装的《杀戮地带3（Killzone3）游戏光盘本体。
2、由DC Unlimited出品、以游戏中狙击手（Cloaking）为原型制作的可动玩偶。
3、硬皮封面的游戏画册（100页）。
4、三个可选的增强内容包。
5、《杀戮地带3》游戏原声CD。
6、游戏动态主题下载码
7、以《杀戮地带2》Retro MP为原型重制的地图。





近日，由于工作上的疏忽，育碧的部分游戏原画被泄露到了网络上。以下就是被网友疑为是未来育碧的超级大作——《细胞分裂5》的游戏原画。



在怪物猎人3惊现这么一幕，号称是游戏制作人里有和麦xx店员发生争执而形成了这一幕。

编者按：如果这些都是真……

sky：如果上述新闻都成真了，你们会作何感想？可以写信来和sky交流一下。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2010年度CGWR 新浪中国网游排行榜颁奖典礼隆重举行


金山游戏总裁吴裔敏


麒麟游戏总裁邢山虎


完美世界总裁竺琪



3月9日下午14时，由新浪游戏重磅打造的2010年度新浪中国网络游戏排行榜（CGWR）颁奖典礼在国家会议中心隆重举行。此次颁奖盛典奖项覆盖了所有不同画质、类型、特色的游戏。新浪游戏事业部总经理刘运利、中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长刘杰华、完美互动总裁竺琦、麒麟游戏总裁邢山虎、蓝港在线CEO廖明香等参加了此次盛会并发表了演讲。

新浪游戏事业部总经理刘运利在致辞时公布，2010年新浪游戏CGWR共评测263款网络游戏，平均分数7.32分。同时，网游的一些细分市场如动作类、射击类市场已开始崭露头角，“类魔兽”产品激增。他认为，本次颁奖是对过去一年游戏行业的回顾与总结，对于新浪游戏始终所追求的以新游戏为导向，进行全方位资讯服务而言，亦有着重要意义。

本届CGWR颁奖典礼设置了2D画质、2.5D画质、3D画质颁奖环节，以及分类奖项颁奖，特色奖项颁奖，小说改编奖项颁奖，新秀至尊大奖，最具潜力奖，巅峰荣誉奖，受期待网游奖，至尊荣誉奖等13组的90个奖项，有来自31家游戏厂商共53款产品获奖。

据了解，CGWR是不允许任何第三方参与投票的网络游戏排行榜，由新浪游戏游戏评测中心的专业评测员们根据将游戏进行规范性分类，并从同类游戏横向比较及同款游戏不同版本比较两方面对游戏进行评测及打分。

会上，新浪游戏还发布了《2010中国网络游戏白皮书》。书中收录了2010年国内网游市场上的新老网络游戏263款， CGWR评测中心共对其进行相关评测451次，涉及147个网游研发商和129个网游代理商。据介绍，该书的宗旨是：只评游戏。

此外，易观国际网游分析师玉轶，电脑游戏攻略杂志社、大众软件、家用电脑与游戏、电脑游戏新干线、计算机与网络、电子竞技、游戏基地等多位国内知名媒体主编也参加了本次盛会。

本届CGWR获奖名单

最佳小说改编

星辰变、猎国、兽血沸腾

新秀至尊奖

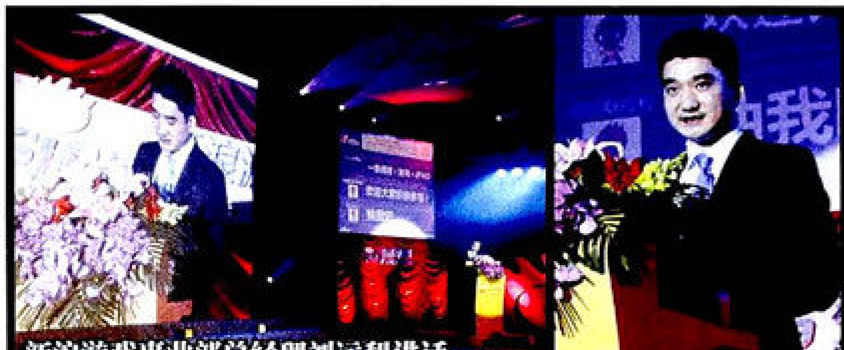
流星蝴蝶剑Online、龙之谷、神魔大陆、成吉思汗2、神兵传奇、降龙之剑、倩女幽魂Online、星辰变、神鬼世界、征途2、大明龙权、梦幻聊斋、武林至尊、佣兵天下、魔界2、神仙传、战地之王、泡泡战士、英雄联盟、全球使命、月影传说、醉逍遥、远征Online、绝地反击、征途2

巅峰荣誉

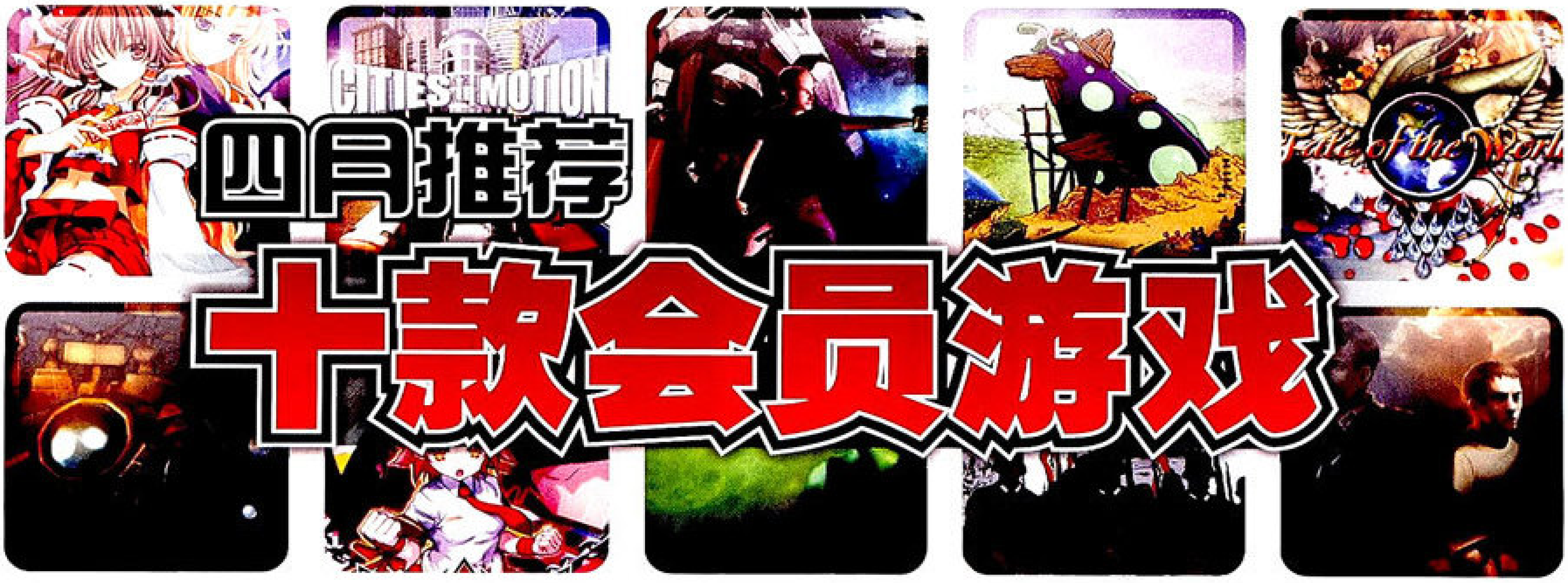
魔兽世界、热血传奇、剑侠情缘网络版叁、流星蝴蝶剑Online、龙之谷、奇迹MU、神魔大陆、成吉思汗2、神兵传奇、大话西游2、永恒之塔、劲舞团、降龙之剑、倩女幽魂 Online、天下贰、穿越火线、地下城与勇士、星辰变、神鬼世界、梦幻西游

最受期待新网游

九阴真经、雪山飞狐、潘多拉、功夫英雄、上古世界、热血战队、巫师之怒、魔兽世界


新浪游戏事业部总经理刘运利讲话

奖项	游戏
年度最佳角色扮演游戏奖	降龙之剑
年度最佳休闲游戏奖	泡泡堂
年度最佳射击游戏奖	雷电Online
年度最佳动作游戏奖	地下城与勇士
年度最佳回合网游戏奖	梦幻西游
年度最佳角色扮演游戏奖	倩女幽魂Online
年度最佳射击游戏奖	特勤队2
年度最佳动作游戏奖	天之痕Online
年度最佳策略游戏奖	英雄无敌在线
年度最佳角色扮演游戏奖	魔兽世界
年度最佳休闲游戏奖	开心星球
年度最佳射击游戏奖	绝地反击
年度最佳动作游戏奖	龙之谷
年度最佳策略游戏奖	星战前夜
年度最佳音乐舞蹈游戏奖	劲舞团
年度最佳体育类游戏奖	全民足球
年度最佳竞速游戏奖	自在飞车
年度最佳回合游戏奖	梦幻聊斋
年度最佳Q版游戏奖	梦幻聊斋
年度最佳奇幻风格奖	龙之谷
年度最佳魔幻风格奖	魔兽世界
年度最佳玄幻风格奖	神兵传奇
年度最佳武侠风格奖	流星蝴蝶剑Online
年度最佳卡通风格奖	地下城与勇士
年度最佳日韩网游奖	龙之谷
年度最佳欧美网游奖	魔兽世界
年度最佳港台网游奖	飘邈之旅
年度最佳大陆网游奖	流星蝴蝶剑Online
单机改编游戏画面最具特色奖	天之痕Online
2D续作画面优秀奖	征途2
游戏模式创新奖	第七区
年度卡牌桌游移植奖	三国杀Online
休闲角色养成优秀奖	Itown
最佳仿真模拟奖	坦克世界



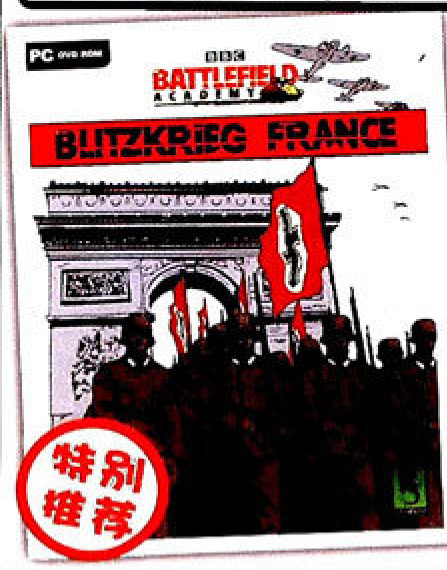
四月推荐 十款会员游戏

最近还有读者写信来表示不了解这个栏目的含义，大叔再次重申一下哦：所谓的“百兆”就是游戏所需硬盘空间在1G（1000 MB）以下的游戏，通常所指占用电脑资源不大，相对平民化的中小型单机游戏。此类游戏由于种种原因，很容易被玩家所忽略。所以，作为最专业游戏媒体的电攻杂志，就开辟了这样一个俱乐部，专门纳入适合百兆规格的游戏成为会员介绍给大家。要知道“麻雀虽小，五脏俱全”，这些游戏的可玩性是毫不逊色的哦！

战地学院：闪击法兰西

游戏容量 400MB

英文名称	Blitzkrieg France	制作公司	Slitherine Ltd.
游戏类型	即时战略	发行时间	2010年2月12日
官方网站	slitherine.com/games/babf		



特别推荐

大家还记得前几期杂志中本大叔吐血推荐的有二战写实漫画连载的战略游戏《战地学院》吗？这款游戏以其革命性的快节奏游戏系统席卷了战争类游戏市场，并受到了许多二战爱好者的推崇（大叔也是其中之一啦！）不过玩了这款游戏，也有不少二战德国军迷们提出了抗议：为什么没有关于德军的关卡呢？这个问题终于在游戏最新资料片《闪击法兰西》里得到了解决。在全新的资料片游戏中，玩家可以指挥德军，并率领他们攻占巴黎。本次游戏拥有9个全新的德军单人任务、4个多人任务、25种新单位以及众多全新要素。它将使《战地学院》迈入更高的层次。

9个单人任务

包括了在二战早期1939年—1940年间德军在欧洲侵略过程中的几大重要战役，比如“施里芬计划”绕过绕过马其诺防线侵略比利时，“曼斯坦因计划”强行穿越阿登山区突入法国以及狼狈的敦刻尔克大撤退和游戏名称中所提到的占领巴黎等等，淋漓尽致地表现了纳粹扩张时期闪电战的经典战术造诣，同时也满足了玩家体验德军战略的好奇心。

25种新单位

外加28种经过调整的单位，并涂上了1940年代代表性的迷彩图样。新装备里主要添加了德国与法国的武器单位，比如德国的Panzer II轻坦克，Sturmpanzer自行火炮，Sdkfz 251/10/4半履带装甲车，Berliet VPH移动防空炮；还有法国的Renault FT17轻坦克，Char Bis重坦克，R35中型坦克，Schneider P16装甲车和25毫米反坦克炮等等。

新技能

技能作为游戏中的战术单位，提供了玩家武器之外的更多选择。但是在之前游戏中，总共才有4-5个技能好用，这未免也太少了点，加上有些技能显得比较鸡肋，感觉对战役的结果影响不大。为了弥补这方面的缺陷，官方特意增加了两个很实用的技能，集结：提升单个小队士气的指挥官能力；重新供应：补充部队弹药的指挥官能力。外加两个拥有本国特色的空袭，德国Heinkel 111空袭和法国Breugot 693空袭。


全新的漫画期待电攻连载


终于可以操纵我梦寐以求的德军啦

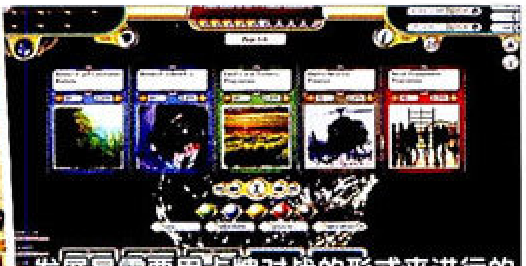

德军与法军的坦克对决

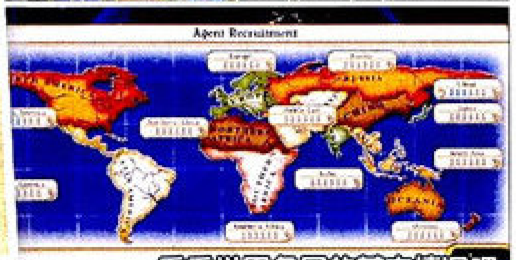
世界的命运

游戏容量 160MB

英文名称	Fate of the World	制作公司	Red Redemption
游戏类型	策略卡牌	发行时间	2011年2月28日
官方网站	www.Redemption.com		




发展是需要用卡牌对战的形式来进行的


看看世界各国的基本情况吧

看过电影《2012》的人都知道，我们的世界正在变得越来越脆弱，我们居住的地球已经难以负担人类贪婪且毫无止境的掠夺，而人类也在为自己所做的一切付出越来越昂贵的代价。如果让你来主导整个世界，你会让它如何发展呢？《世界的命运》可以游戏中给予你这方面的尝试。这是一款全球策略游戏，在游戏中，整个世界尽在玩家掌中。玩家必须决定世界如何应对全球变暖，人口过多，资源枯竭，生态系统崩溃等问题，面对机遇施展自己的才华。


媒体对中国的评价不错哦

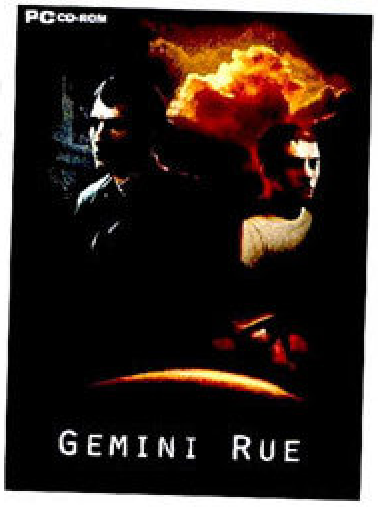

油田是最重要的基础设施

双子座行动

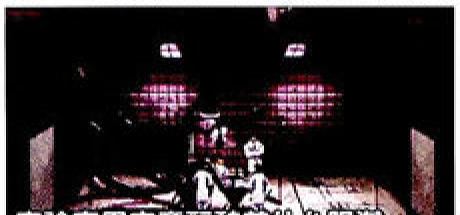
游戏容量 250MB

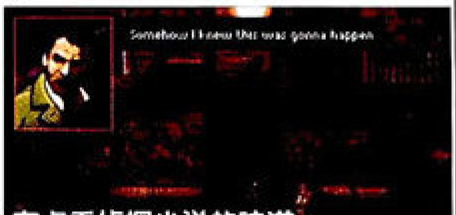
英文名称	Gemini Rue	制作公司	Wadjet Eye Games
游戏类型	动作冒险	发行时间	2011年2月24日
官方网站	www.wadjeteyegames.com		


游戏画面比较粗糙，但剧情十分精彩



这是一款风格复古的“指点式”冒险游戏，带有黑色科幻元素。本作是2010年独立游戏界学生展示单元的冠军作品。游戏的背景设定在“由腐败的犯罪集团Boryokudan统治的无望的未来”，玩家将要扮演的角色是一名杀手，一直在寻找一位“双子星系统”的


实验室里究竟酝酿着什么阴谋


有点看侦探小说的味道

叛逃者。而”Delta-Six”则是一名被抹除记忆的住院患者。“命运将这两人带到了一起，玩家将要探索一个神秘的世界，生命在这里极其廉价，人的身份可以被随意买卖交易，这次简单的救赎任务就可以改变整个银河系的命运”。

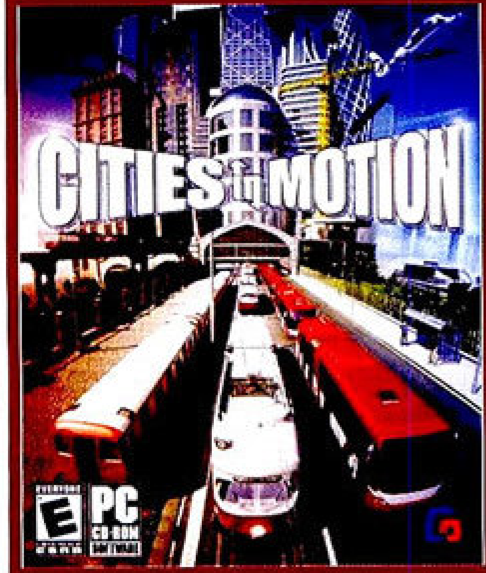
游戏采用手绘背景，情节曲折，过程紧张，开发者接受采访时说：，玩家会在游戏中意识到这款作品多么与众不同。这是会让你紧张得在座位上坐不稳的游戏。哪怕你玩的时候都困得睁不开眼了，却仍然能够立即清醒并迫不及待地继续游戏。

都市运输

游戏容量 410MB

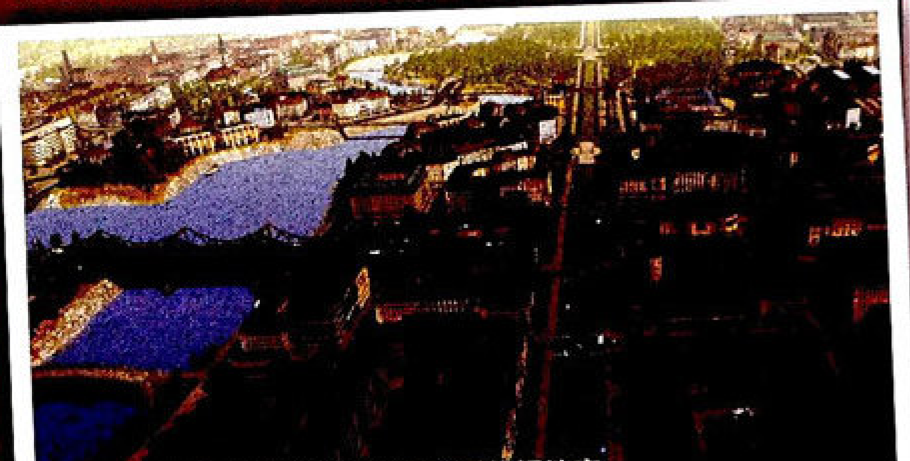
小D主推荐

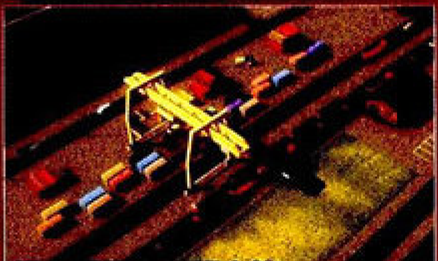
英文名称	Cities in Motion	制作公司	Paradox Interactive
游戏类型	模拟经营	发行时间	2011年2月22日
官方网站	www.paradoxplaza.com		



《都市运输》中发达交通运输业在4个不同的城市中展开，有维也纳、赫尔辛基、柏林和阿姆斯特丹。30种不同的运输车辆，如巴士、有轨电车、地铁和水上巴士等等。7个社会团体和5种不同的车站。玩家将经历1个世纪的历史变迁，体验运输业的发展。12个完整的剧情，开放砂箱模式。玩家不仅体验经济运输还要经营公众交通事业，创造无班次延误和顾客满意的完美通。

玩家需要发展并操纵属于自己的公共运输公司，在维也纳、赫尔辛基、柏林和阿姆斯特丹等城市中利用超过30种不同的运输工具建立旅游网络，其中包括巴士、有轨电车、地铁和水上巴士等等。在每一座城市里的发展和壮大的过程中，玩家都需要面临上下班的高峰压力，与此同时还要保证有利可图。颇具深度的战役模式拥有12个剧本，同时还有开放式的沙箱模式，改良的地图编辑器可以让玩家创造属于自己的城市，在《运转都市》中，玩家所遭遇到的挑战就是要创造一个没有班次取消和延迟，而且让所有乘客都感到开心的完美公共交通系统！


伦敦这样的超级大城市是你显身手的好地方


港口需要有铁路中转

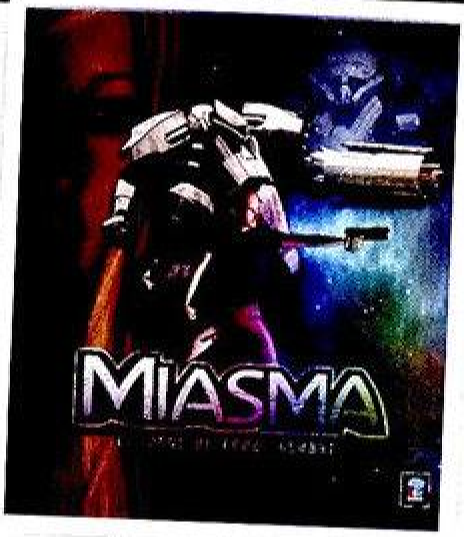

保持公共交通顺畅是第一位的

百兆俱乐部

瘴气：自由斗争

游戏容量 180MB

英文名称	Miasma: Citizens of Free Thought	制作公司	ESP Games
游戏类型	战略射击	发行时间	2011年2月5日
官方网站	isaithai.com/forums		



如果CS是一款策略回合制的游戏，那会是什么样子的呢？这款游戏就能告诉你答案。游戏的类型让人很难界定，在玩家发布游戏指令的时候，它是以回合策略形式出现的：当玩家指令加载结束，执行的过程又会变成即时射击的模式。反正我玩下来还是觉得有点新意的，但这种不伦不类的操作能否获得玩家的首肯就不得而知咯。游戏背景被设置在未来的架空世界，地球被暴君威廉所统治，你要率领一小撮叛军推翻他，恢复民主国度。在游戏中有丰富的小队命令系统。采用XNA引擎制作，音画效果出色。


游戏是以回合方式进行的

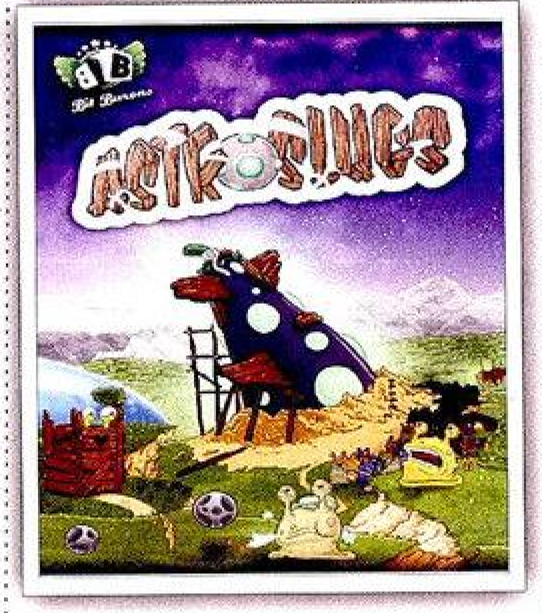

多变的游戏视角


居然还有机器人可以操控

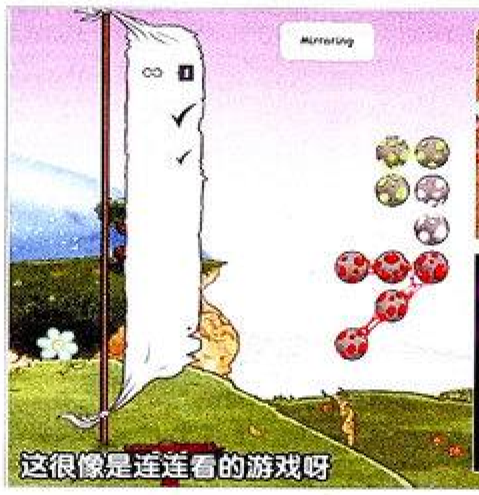
外星奇石

游戏容量 160MB

英文名称	Astroslugs	制作公司	Bit Barons
游戏类型	卡通益智	发行时间	2011年2月22日
官方网站	www.astroslugs.com		



一款充满奇思妙想的小游戏。游戏原本又国外民间独立开发小组研发，首先以FLASH游戏的形式发布，在收到玩家的推崇后，被Bit Barons公司收购并加工开发成多元化的单机平台游戏。在游戏中玩家会扮演一群在宇宙中流浪的小行星，这些快乐的小石头们决心征服浩瀚的太空，他们旅行到遥远的星球，在这里，玩家要面对一道道几何图画难题。培养你的想像力和创造力：玩法明确和简单，只需挥动鼠标：靓丽的画风，美妙的音乐。


这很像是连连看的游戏呀


看看这些都是什么几何图形呢


到达外星居住地

圣灵之心3

游戏容量 580MB

大强推荐

英文名称	ARCANA HEART 3	制作公司	ARC SYSTEM WORKS
游戏类型	日漫格斗	发行时间	2011年1月13日
官方网站	www.examu.co.jp/arcanaheart3		



《圣灵之心3》是一款历史悠久的街机格斗游戏，在日本玩家心中有着很高的地位。本次官方将其从大型街机平台移植到次世代主机PS3/Xbox360及PC，主要是出于纪念发行和玩家收藏的目的，并对应最新HD的高画质，展现出细腻的2D画面并展开一场变化多端的格斗。本款移植作品的系统继承前作更加进化，再新增3名角色总数达到23名之多。旧有角色也追加新动作。体贴不擅长格斗游戏的玩家，本作新增了简单模式，只要按下对应的按钮，就算不用转方向键输入指令也可以华丽的连段及使出必杀技。



典型的卡通风格

操作按键指南

方向键—移动	A—追向移动
Z—弱攻击	D—卡片技
X—中攻击	F1—投币
C—强攻击	1—START


增加了必杀技的过场动画

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

东方异想盘

游戏容量 600MB

贪睡猫推荐

英文名称	Touhou Isouban	制作公司	未完童话
游戏类型	益智棋盘	发行时间	2011年2月19日
官方网站	sadinfish.myweb.hinet.net		



《东方异想盘》是大富翁类型的游戏，角色们轮流掷骰在地图格上移动，以得到最高分数为目标互相竞争。游戏中导入了对战的要素，玩家必须利用持有的角色进行据点的佔领与抢夺。踩到敌方据点时不再只是单纯的付过路费，还有机会反将据点佔为己有！不同于以往只抢夺分数的玩法，玩家还要依据剧情的发展满足各式各样的通关条件。在某些地图格上还隐藏了特别的收藏要素供玩家探索！玩家可以在地图格上操控的角色，每一个角色都有不同的特殊能力。还可以使用类似机会卡这样的角色卡片，每个卡片上都会依角色特性带有不同强度、效果的符卡。



各个角色人物的属性卡是不同的

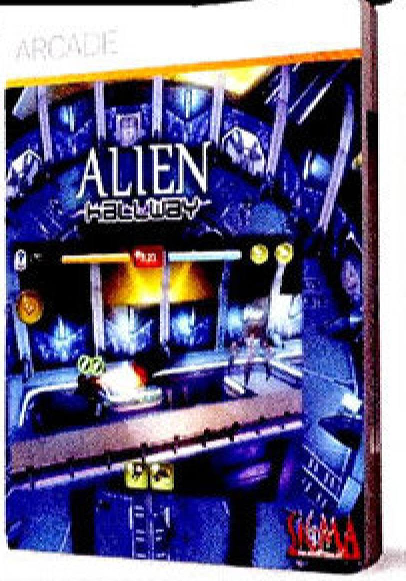
异形走廊

游戏容量 350MB

英文名称	Alien Hallway	制作公司	Sigma Team
游戏类型	即时战略	发行时间	2010年1月30日
官方网站	www.sigma-team.net		



有点DOTA的意思



《异形走廊》（Alien Hallway）是一款全新风格的策略射击游戏。游戏由著名的《孤胆枪手》开发商Sigma公司带来，主要提供进行团队策略体验的游戏，游戏形式是以即时战略和第三人称射击相结合，界面和操作都很简单，只用鼠标就可以指挥一场战役。不仅有地面常规武器，还会装备空中单位。支持武器和技能的升级。游戏剧情源自于青年玩家群体最感兴趣的外星人（异型）入侵，这种野蛮的绿色生物数量庞大且凶猛无比，玩家的任务就是抵挡和击退绿色的外星生物，不让他们占领你的殖民飞船。游戏过程节奏紧张，充满电子竞技元素，让人有太空版DOTA的感觉。

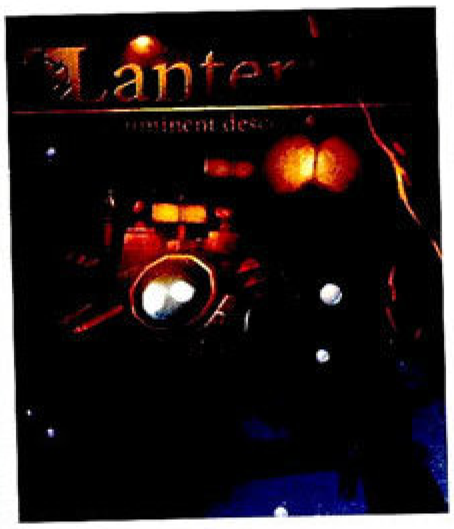


你的士兵们也有自己的技能

深海潜行

游戏容量 180MB

英文名称	Lanternus-Luminent Descent	制作公司	Nifelfang
游戏类型	动作冒险	发行时间	2011年2月28日
官方网站	www.nifelfang.com		





充满想像力的游戏原画



潜入水下越深，能见度就越低

对于生活在地球上的我们而言，最大的未知地带就是深海，相信这个游戏会引发所有玩家的期待。《深海潜行》是一款画面风格充满想像力的动作探险小游戏，游戏故事发生在不久的未来，根据古代历史的传说在海洋深处，生活着古代外星人的后裔，他们神秘的力量已经改变了那里的环境，还记得失落国度亚特兰蒂斯的故事吗？你要驾驶一艘深水勘探潜艇，潜入深渊进行勘探任务，寻找古代外星人的先进文明！你装备有先进的声呐系统，小心四伏的危险！如果发生意外，玩家要利用自己的智慧在第一时间想出对策。怎么样，你准备好了吗？



Alice Madness Returns

纯真中带着恐怖

爱丽丝：疯狂回归

S 期待度

发售日期 2011-6-14

游戏公司 EA

动作冒险

游戏特点 恐怖游戏

推荐人群：喜欢欧式地道风格游戏的玩家



世界上总有人喜欢乱来

世上或许有两个人并不那么喜欢Lewis Carroll的原著小说《爱丽丝梦游奇境（Alice's Adventures in Wonderland）》，一个人是蒂姆波顿（美国导演，代表作《剪刀手爱德华》，《骷髅新娘》，《大鱼》），他把爱丽丝演绎成了什么，你们在电影《爱丽丝梦游仙境（Alice in Wonderland）》中就已经知道：另一个人把他的名字永远留在一款经典游戏里——美国人麦基的《爱丽丝（American McGee's Alice）》，只有他可以让爱丽丝挥舞着厨刀上路，宛如一部Cult Movie（即邪典电影），却令人如此着迷。关于这款游戏我们有很多可说的，比如制作人McGee老爷就是一个话题人物。而这样一款颠覆传统，蕴含了创造力的杰作，直到整整9年后才等到了续作的消息，整整10年后才由EA正式宣布。当然，它的制作组是由 McGee带领的“麻辣马”（Spicy Horse），相信这足以让那些等待了10年的玩家们足够欣慰。

说到《美国人·麦可基的爱丽丝》的诞生，还有段有趣的往事。据说10年前，McGee受到EA邀请为他们开发一款原创游戏时，起初并没有什么确定的目标。当他独自驾车在加州的海边公路上行进时，电台里正在播放The Crystal Method的歌曲《Trip Like I Do》，歌中里的“Wonder（奇迹）”让他想到了“Wonderland（奇境）”，然后“Dark（黑暗）”也涌现在了脑海中，它们铸就了本作的风格。

McGee自己的见解









有关爱丽丝的人设，McGee也有着自己的见解。他认为提到爱丽丝，人们脑中就会出现迪斯尼式的小公主模样，这些先入为主的观念必须去除！他需要从里到外对爱丽丝进行改造。结果就是，游戏中的爱丽丝变成了精神病患者（蒂姆波顿的电影刚好相反，爱丽丝是正常的，其余的都是疯子），而这也是有原因的——当爱丽丝从《镜中世界》（Through the Looking-Glass，《爱丽丝梦游奇境》的姊妹篇）归来时，一场大火吞噬了她的家园，在这场灾难中她父母双亡，独自生活的爱丽丝沉溺在幻想的世界中无法自拔，以至于陷入了无可救药的黑暗和疯狂中。McGee认为他所改造的爱丽丝才是最真实的，这才是爱丽丝的故事，她的个性、她的奇遇、她的生活、她的能力以及她的动机，与我们童年的记忆无关。

我们都知道，McGee后来去上海组建了麻辣马，这其中也有一段浪漫故事——因为他是为了一个女孩前往上海发展的，在他制作《爱丽丝》时就与女孩认识——后来她去了香港，McGee就频繁往返于两地前去看她，并且受邀为香港的一所大学讲授游戏制作知识。后来由于事业的发展和朋友的关系，他选择留在了上海，只可惜与女孩的感情没能继续（但现在仍是朋友）。McGee喜欢上海，他认为，上海是一座充满活力的城市，有顶尖的人材，他在这里“度过了非常美妙的时光”。在上海，诞生了麻辣马的第一个Title——《美国人·麦可基的格林童话（American McGee's Grimm）》，然后就迎来了蓄谋已久的《爱丽丝：疯狂回归（Alice: Madness Returns）》。

本作故事 紧接前作

故事继续前作，爱丽丝在一名伦敦精神病医生的看护下离开了拉特利奇疯人院，但父母双亡的噩梦一直困扰着她，加上生活地点的改变，爱丽丝一直处在极度不稳定的精神状况下。也许这一切能在奇境中得到改善？于是爱丽丝返回那个她梦寐以求的地方，寻求她在现实世界里无法得到的东西——安全感、慰籍和有关过去的真相。但她没想到的是，奇境在她离开的时间里发生了翻天覆地的变化，这里被一支比红桃女王还要邪恶的势力所占据，居民受压迫，整个世界也变得扭曲。爱丽丝需要再一次靠自己的力量拯救这里，并探究家人的真正死因。

爱丽丝将一改往日的形象，黑色的长发，哥特式的装束，还有那把死死捏在手中的诡异小刀都将爱丽丝的黑暗面衬托出来。同时，游戏也会呈现出一个黑暗的魔境世界。游戏前半部分爱丽丝会依靠手中的刀子过关斩将，当然，那些童话里的老朋友都会在游戏中出现，比如柴郡猫会在爱丽丝的旅途中指引爱丽丝前进。而随着游戏的进行，爱丽丝可以获得其他的武器甚至是魔法，其中有充满魔力的法杖、魔鬼的骰子、狂怒箱子等等，等待玩家的探索和发掘。

《疯狂回归》的游戏风格比前作更为阴暗、血腥。爱丽丝将一改往日的形象，黑色的长发，哥特式的装束，还有那把死死捏在手中的诡异小刀都将爱丽丝的黑暗面衬托出来。同时，游戏也会呈现出一个黑暗的魔境世界。



触手怪

那些怪兽还是会继续出现

游戏中我们会再次见到红桃女王手下的扑克牌士兵们，只不过他们不再是一张张薄薄的卡片，无论造型还是动作似乎都和僵尸十分相似，被掏空的腹部似乎也在隐晦的暗示着什么。这对爱丽丝来说是个不小的考验。本作中出现的这些惊悚场景，多数出现在爱丽丝的噩梦中（至于它恐不恐怖，就因人而异了）。

当然，那些童话里的老朋友都会在游戏中出现，比如柴郡猫会在爱丽丝的旅途中指引爱丽丝前进。而随着游戏的进行，爱丽丝可以获得其他的武器甚至是魔法，其中有充满魔力的法杖、魔鬼的骰子、狂怒箱子等等，等待玩家的探索和发掘。



诡异的怪物



战斗一如既往的凶险



这恐怖吗?

血腥不是再是主题

前作的游戏元素由探索、解谜、平台跳跃以及战斗所组成，McGee表示本作会在此基础上进行提炼和升华，但并不想改变原有的游戏模式。由于故事发生的地点仍是奇境，所以游戏的场景风格和前作差不多，但本作在画面方面将较前作会有质的飞跃。《疯狂回归》并不想以血腥为卖点，会类似《寂静岭》那样，以诡异的场景以及行动怪异的敌人来给予玩家心理暗示来衬托出恐怖感。



本作的伦敦

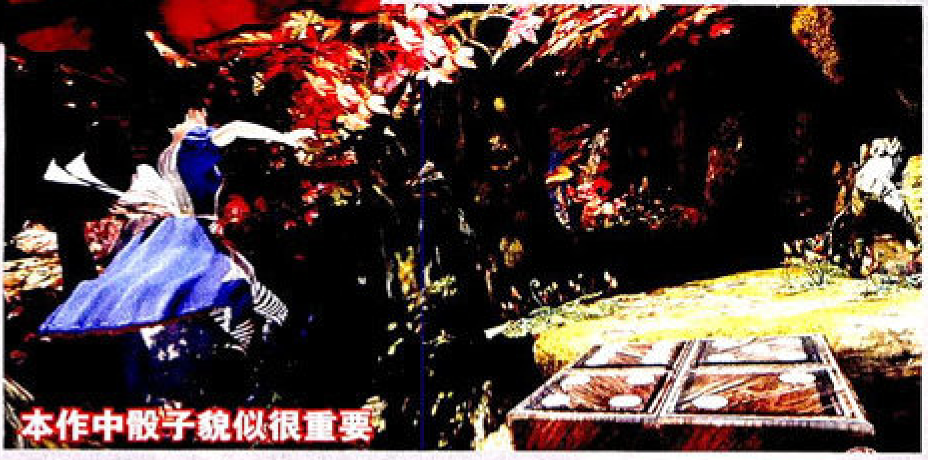
天空之城?



故事风格依旧黑暗

就目前公布的宣传片来看，AMR将继续延续前作黑暗和恐怖的路子，将原本美好的童话黑化，讲述一个邪恶、黑暗的故事。阴郁的气氛将充满游戏的每时每刻，在一段宣传片中我们看到大街上飘着雪花，爱丽丝被一个装着玩偶的玻璃箱吸引，而当爱丽丝凝神观看玩偶时背后一个邪恶而又模糊的影子映在玻璃箱上，爱丽丝迅速转头却什么也没发现，而正当爱丽丝迟疑之时，玩具箱内的玩具突然燃烧起来，章鱼状的触手将爱丽丝拉入玩具箱，大火吞噬了挣扎的爱丽丝。而目前公布的截图里我们也发现，游戏中红桃女王(Red Queen)手下的扑克牌士兵们的造型充满了暴戾之气的邪恶感，被掏空的腹部似乎也在隐晦的暗示着什么。可以肯定的是，AMR在画面方面将较前作会有质的飞跃。但是AMR并不以血腥为卖点，会类似《寂静岭》那样，以诡异的场景以及行动怪异的敌人来给予玩家心理暗示来衬托出恐怖感。


BOSS大蜗牛


本作中骰子貌似很重要



试玩体验

试玩开始时，爱丽丝出现在伦敦的一处屋顶，城市昏暗的色调，颇为扭曲和单一的建筑给人一种死气沉沉的感觉。在过场几分钟后，爱丽丝被卷入幻境，女主角变成了披肩长发并有着一双妖冶的墨绿双瞳的大美女，McGee解释这是因为在幻境中的爱丽丝是理想化的自己，她比现实世界中的自己更完美更强大。

相比单调如死水的伦敦街头，幻境里的场景就显得相当的美轮美奂了。充斥多米诺，骰子和扑克的魔法森林，溶浆横流的机械工厂，细节处处体现制作者的用心良苦。爱丽丝在续作里依然使用着她经典的斩首之刃，并加入了其他武器：胡椒研磨机，茶壶和一匹玩具马。续作中，每个敌人都需要玩家找到其弱点才能击败他们。比如玩家在机械工厂一关会发现一大群杀手茶壶，这些"微型坦克们"需要玩家用远程（胡椒研磨机）和近程攻击（斩首之刃）同时击中他们发光的红眼珠才能将其击败。

在幻境中，除了战斗技能，爱丽丝还能学习其他能力。在试玩中爱丽丝穿过一个巨大的"drink me"水瓶，会飞溅出大量的紫色液体。视频后段被墙壁挡住后，爱丽丝喝下了混合药剂身体就能缩小了，这个能力估计爱丽丝在冒险时如果要穿过狭窄隧道的话会很有用。





太狼的话

这是一部好游戏（至少目前看来），我承认Johnny Depp很帅（至少超过我们编辑部里的所有人），他是个好演员，但是他还不是神，他不能把一部剧本本身就存在硬伤的电影拯救回来，这就是当时在看过《爱丽丝梦游仙境》后对这部电影的评价。或许正在看书的你不会同意甚至你会把杂志撕了然后把我的祖宗问候一遍……如果你玩了《爱丽丝》系列的第一部游戏，你就会和我有着相同的看法，里面夸张的人物设定和一些异想天开都是为了将《爱丽丝》的惊人之处体现出来。在这点上，电影没有做到，"原作粉碎机"般的剧本完全让才华横溢的原作看上去更像百老汇舞台剧式的故事。虽然游戏在现在看来还有这样那样的缺点，只是在剧情和人物的还原度上，他做的比电影更加出色，或许这点就足够玩家们花点时间来玩一下了。



让我们在天空飞翔吧

B 期待度		
发售日期	2011-5-14	第一人称射击游戏
游戏公司	Bethesda Software	
游戏特点	高自由度	

推荐人群：相信人类总有一天能够飞檐走壁的玩家



看上去有点像从街霸里跑出来的



画面具有漫画风格

又是一款未来的射击游戏

该作游戏背景设定在2035年，由于海平面升高人类被迫迁移至一座特大型海上城市，在生存的重压下市民权益得不到保障，你要对此作出选择：是加入反抗军还是岛上的官府势力，剧情关卡会根据你的选择作动态调整——比如玩家会接到要保卫某某目标的任务；或是把它炸个稀巴烂。该作的开发单位为Splash Damage，以前曾出品过《敌占区：Quake War》。显然，就像《Quake War》一样，多人部分也是《Brink》的重中之重。此外，开发人员还为玩家设计了一个“S.M.A.R.T.”指令，只要触发它，游戏AI就会根据当前态势为你代劳一系列人物动作，比如越过栏杆，钻过长凳，抓住物体攀爬等，该指令与游戏结合得天衣无缝，大概这就是Bethesda所指的革命性设计之一了。

自给自足人工岛屿

由于全球暖化使得海平面不断上升，大量难民流入最初设定可自给自足的人工岛屿「Ark」，而在数年后Ark原住民子孙「Security」（セキュリティ）与外来移民「Resistance」（レジスタンス）间因居住权及资源的分配而产生严重对立，随时可能爆发激烈战争，玩家必须选择其中一方势力并投身战场，故事就此展开……

玩家可从最前线的「Soldier」（士兵）及秘密行动的「Operative」（特工）中任选自己喜爱的兵种，并可依战况随时变更，以灵活完成任务。另外，本作并导入"聪明按键"（SMARTボタン），可借着按键轻松跳过障碍物、栅栏及红外线扫瞄等陷阱，，让自己的移动更迅速流畅，在最有利的状况下迎战。



本作的主角

先进的理念

《边缘战士》是一款第一人称射击游戏，它将单人作战、合作作战和多人游戏融合在一起，使玩家不仅可以做孤胆英雄，还可以与朋友并肩作战，或是与他人对抗。你可以根据战斗中的不同职责来选择战斗角色，保护自己和人类最后的避难所。《边缘战士》提供了动态战场、多种自定义设置和创新的控制系统，让玩家欲罢不能。

《边缘战士》的先进的角色自定义系统可以合成各种各样角色外观，使你的角色拥有独一无二的形象。随着游戏的深入，你不仅可以获得更多的经验，你还会获得更多的自定义机会。在单人游戏模式中，你可以选择加入Resistance阵营或是Security阵营并且用此角色在网上与玩家合作战斗或是进行激烈对抗。使用你独一无二的角色进行线上游戏！


多人合作模式


通过多人合作潜入敌人的内部

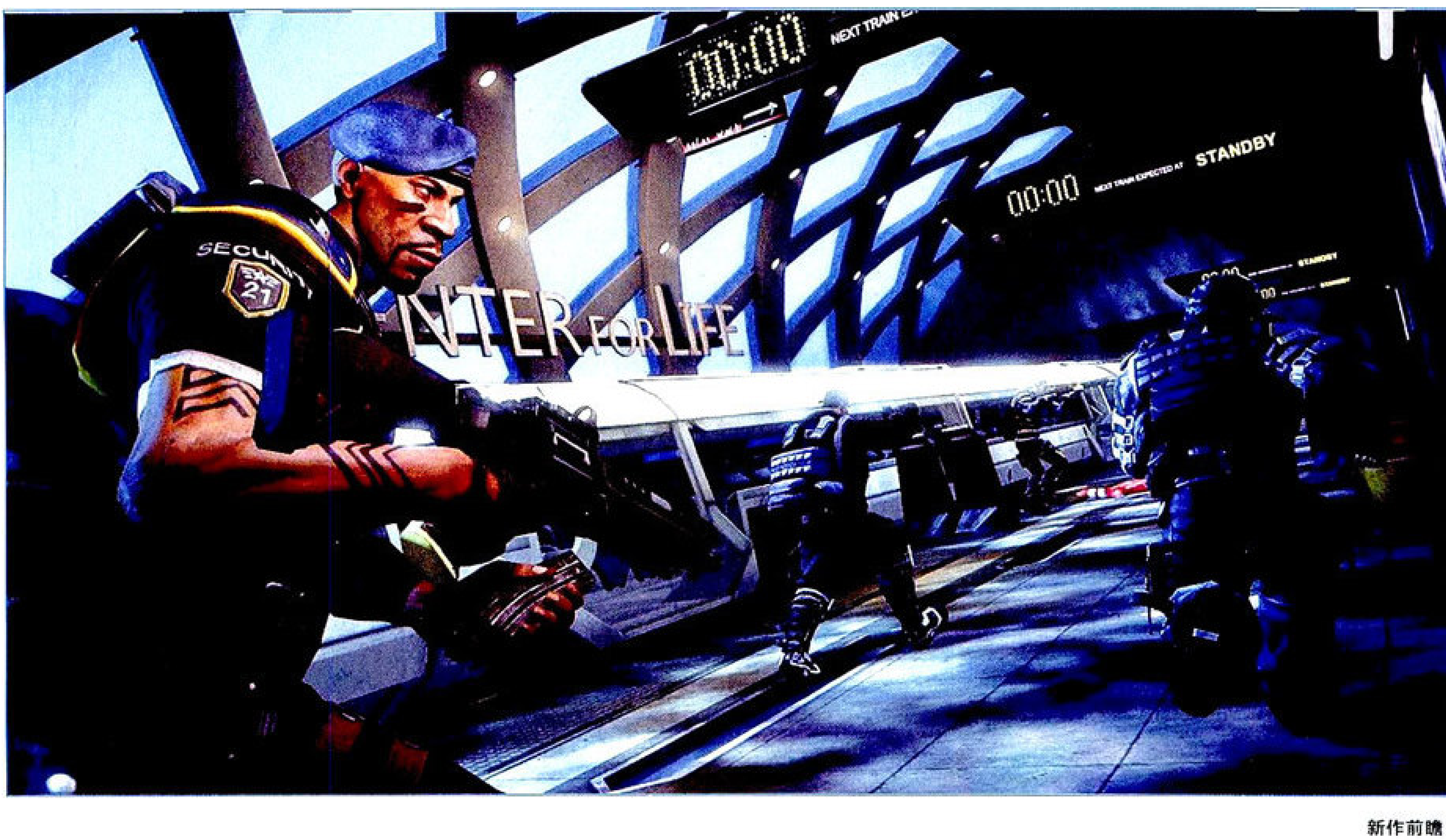

这个角色看上去像Snake

《边缘战士》允许你在单人模式、合作模式与对战模式中进行无缝切换。多人游戏中，你可以与最多7位玩家或AI一起进行合作模式的游戏，或是进行一场最多16人的对抗游戏。《边缘战士》与其他射击游戏的操作大体相同，并提供了一个新特性：SMART键。当你按下SMART键时，游戏会自动判定你的目的地并自动行走。无论你是FPS游戏的老手或是初入战场的菜鸟，你都可以用SMART键做出更多智能化的决定。目标、通讯、任务和仓库物品选择会基于你的角色、状况、位置、队友和整体状态进行动态生成。你总会在第一时间了解你的目的地、任务内容和任务奖励。

游戏开发小组打算大规模进化你在射击游戏里的移动机制，所以游戏引入了SMART系统-你可以滑行或者撑杆跳等等，最重要的一点是玩家玩了其他射击游戏之后再游历《边缘战士》，你会感觉那些射击游戏实在是非常无聊，你居然不能跳跃一面墙，撑杆跳或者攀岩什么的。







越迷茫越快乐！

SAINTS ROW:THE THIRD 黑道圣徒3



S 期待度		
发售日期	2011年第二季度	角色扮演
游戏公司	Gameinformer	
游戏特点	黑道争霸	

推荐人群：等着GTA6的玩家

升级了武器后的黑道大作

最近，THQ透露了动作游戏大作《黑暗圣徒3》的一些详情。在该作中，玩家扮演的角色跟前两作一样，把他们的帝国扩张到Stillwater的新区域。而另一组织Syndicate则对此相当不满，帮派战争一触即发。2代中的一些熟悉角色将会回归，同时会有大量新道具，包括可升级的武器、空袭（空袭也出来了！）和一个可以控制任何车辆的装置。



剧情一开始发生在监狱中



嘻哈风格的街头霸王



有没有一点GTA的影子？

新特色还包括一个新的升级系统，你可以选择升级拳头搏斗或枪战，定制武器（为你的爱枪加装瞄准镜和下挂式榴弹发射器）。虽然没有多人模式，但保留了合作模式。

其他道具包括有一种类似于《使命召唤7》中的遥控炸弹小车那样的玩具车，可以在到其他车辆去放置控制装置。这种装置可以让你接管车辆，就像你在车内驾驶它一样。此装置升级后可控制更大型的车辆。“伤害”事件中你可以控制游戏中最大的车辆。在前作的这些事件中你有无限的弹药，可以在城市各地横冲直撞。《黑道圣徒3》将加入“坦克伤害”事件。

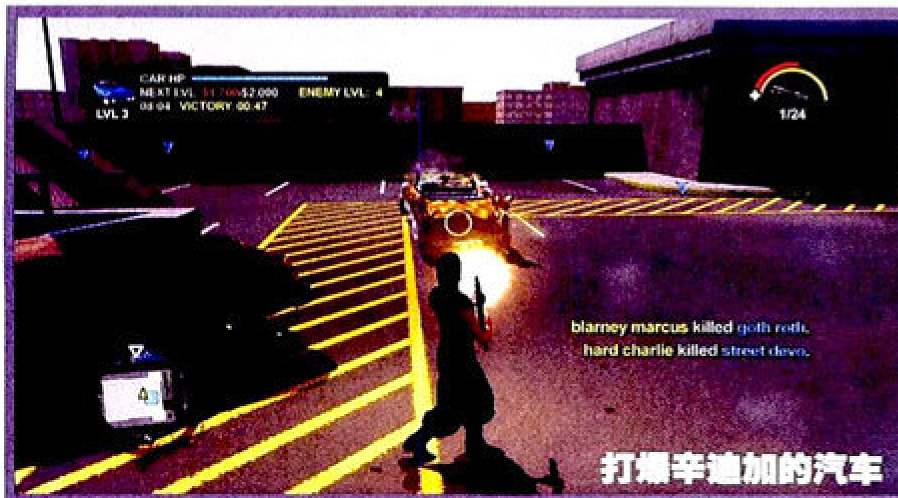
圣徒式的无厘头搞笑

《黑道圣徒》系列有一个亮点是无厘头搞笑。同类游戏中，《侠盗猎车4》过于严肃，而《黑道圣徒》的二代比一代更加荒唐。比如，游戏中有一个任务要你和一个暴走的无政府主义者去劫持一辆排污车，用车内的大便去“装饰”当地银行和议会建筑。《黑道圣徒3》在这方面肯定会变本加厉。新作的新奇武器中还包括一个巨型的会震动的紫色假“阳具”，还可以召来空袭。召唤空袭的时候，视角会转为空中炮舰中，让你从空中给予敌方帮派致命打击（怎么像《使命召唤4》了）。

辛迪加再起

在新作中，Gameinformer确认第三街圣徒党已经从街党进化为家喻户晓的名字-但他们的名声已被另一伙党派察觉，“辛迪加”，他们将与第三街圣徒党在都市展开黑帮之战。第三代游戏仍然扮演来自前作的自定义英雄，同时引入了名为“圣安德列斯风格”的升级系统，可通过XP值来提升战斗技能，也可以决定你角色的胖瘦体型。Fans仍然可以欣

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

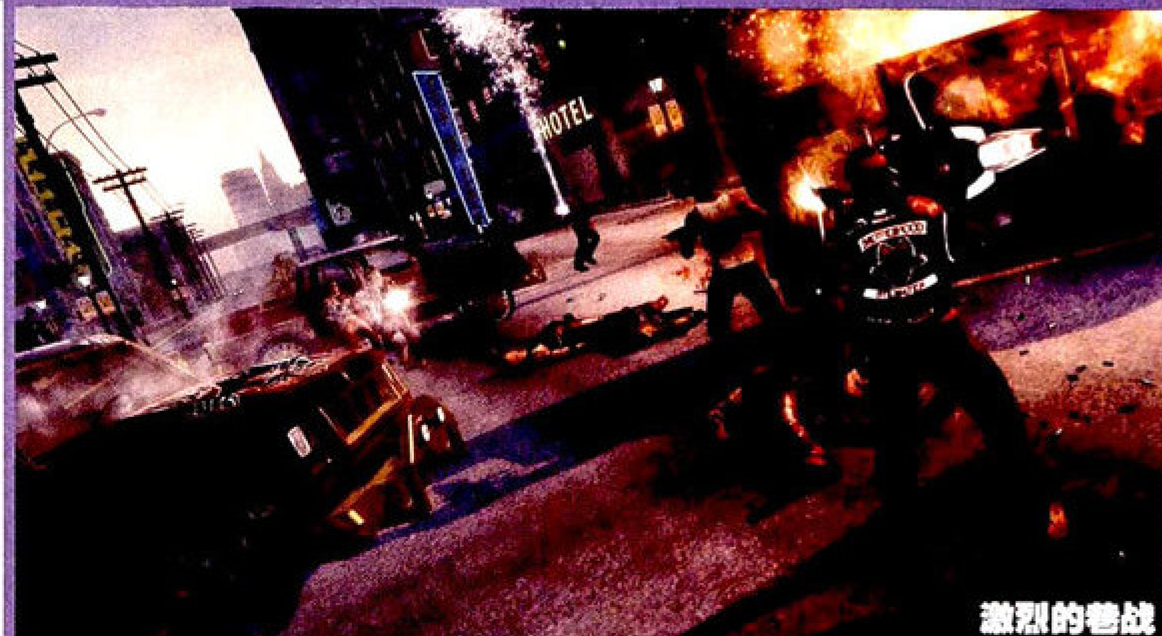


打爆辛迪加的汽车


火焰喷射器

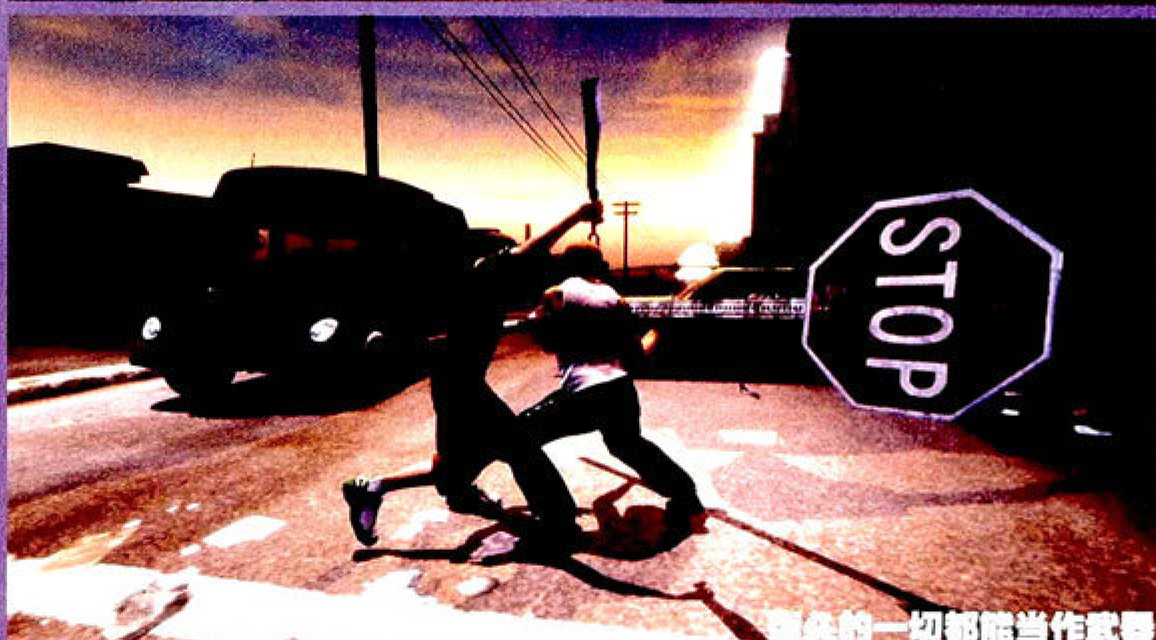
赏到系列引以为傲的标志性幽默，角色服装包括太空服，牛仔服，啦啦队长服，海盗装和忍者服等。游戏还包括一件巨大的情趣玩具武器，同时每件武器都包含全新的“裤裆”攻击模式。

你的军火库将是完全可升级的，突击步枪可加载狙击镜，火箭筒和猎枪可组合第三只枪管打造出终极武器。游戏的驾车元素也完全可自定义，例如可以涂装和性能升级。有趣的是，新作的任务将可以多种方式完成，例如围攻一处敌人的塔楼。玩家可以选择进攻塔楼，或者干脆炸掉塔楼。另一个例子是，有一个需要你捕获满载妓女的船只的任务。玩家可以选择直接卖掉船只，或者选择拉皮条赚外快。另一个俏皮的设定，来自一辆全新的“遥控枪”，可发射电子信号传输设备来遥控控制车辆。这一武器的升级版可以控制更大型的车辆。《黑道圣徒3》将取消在线多人模式，支持合作模式。另外，《黑道圣徒3》将引入《红色派系》新作所采用的Geo-Mod物理破坏系统来打造《黑道圣徒3》开放世界设定的破坏场景。



激烈的巷战





身边的一切都能当作武器


前作的任务会出现在电影中


前作的主角这次也会出现


美国著名女星加盟电影

电影将和游戏同时上市

本作还将保留系列特有的“很黄很暴力”剧情，执行总裁Brian Farrell告诉投资者们，作为游戏的开发者，Volition不仅提高着自身的技术实力，还不断的寻找和感受游戏的内在，同时一种革新的营销策略已经准备好将本游戏进行市场推广了。厂商期望下一部《黑道圣徒》游戏可以成为2012财年的重头戏，而制作组已经完全提高了自身的技术实力，寻找和感受着游戏的内在，努力使这款拥有数百万资金投入的游戏保持一贯的粗暴和极度爽快风格。开发小组还计划把《黑道圣徒》的品牌扩展到Facebook、Xbox Live社区和PSN，除此之外，还会提供额外的线上内容。 跨媒体推广当然会包括在XBLA和PSN上放出附加计划中的《黑道圣徒：Drive By》，并借此发布《黑道圣徒》的电影。我们仍然对这个系列的第三部作品了解的不是很多，尽管THQ的老板Danny Bilson曾大肆宣扬了一番，声称这款游戏可以和《侠盗猎车4》的画面以及游戏性相媲美。

大难来临！你的抉择是？

I AM ALIVE 我还活着

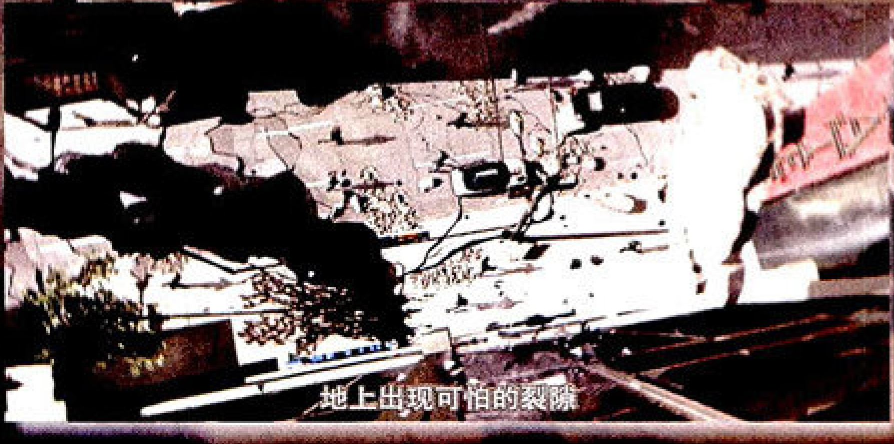
期待度			
A	发售日期	2011年6月	动作冒险
	游戏公司	育碧	
	游戏特点	劫后求生	

推荐人群：酷爱挑战生存极限，并且对收集物品颇有心得的玩家

最近刚在日本海域发生的地震，让求生这个话题达到了空前的热门度。提到求生游戏，这些作品总在极力模拟灾难后的景象。譬如NDS上大有名气的《迷失蔚蓝》系列，描绘的是因游轮沉没而流落荒岛的幸存者；PS2上的《绝体绝命都市》，干脆虚构了一座名为“富坂”的大都市，并将它毁得千疮百孔……而这次，育碧的《我还活着（I AM ALIVE）》则要毁灭芝加哥！



巨大的水泥板从高楼上坠落



地上出现可怕的裂隙

被地震摧毁的芝加哥

《我还活着》是开发《刺客信条》的美女制作人捷德的最新作品。从育碧公布的消息来看，这款第一人称动作冒险游戏描绘了突遭地震侵袭而陷入混乱的芝加哥市。死里逃生的幸存者们好不容易躲过了倾覆的高楼，却震惊的发现，强烈的地震居然将芝加哥从大陆上剥离了下来，原本的现代化大都市成了一座名副其实的海上荒岛。被困在这座荒岛上的人们不仅要面临饮水、药品短缺的危机，还将面对人性和生存的抉择。

值得一提的是，虽然本作被设置为第一人称游戏，但是制作方确认这款游戏里也有第三人称的元素。玩家在这款游戏里有两个使命，一个是寻找你的女友Alice（虽然一开始无法确认Alice是否幸存），其次是设法逃离已经成为人间地狱的“芝加哥岛”。


混乱的城市难免会出现些混账的人


无政府状态下人人自危

幸存者要面对的生存抉择

为了找到Alice并最终离开芝加哥，玩家需要获得其他人的好感，从而获准进入一些安全区域。从某种角度而言，该作最大的特色就是其他“幸存者”的设定。你会在游戏里遇到大量同你遭遇相仿的流浪者，他们或许会让你的求生之路更好走一些……但说不准也会让你变得步履维艰。

据悉，玩家需要设法聚集足够数量的幸存者，才好引起政府救援小队的注意，但更多的时候，你会面临着救与不救的抉择：比如是及时伸出援手还是对他人的生死视而不见、是智取还是硬抢、是保护他人还是攻击他人、是救治他人还是把药品留给自己（游戏中的药物和饮用水非常稀缺）。而每一个决定都会影响到主人公Adam和Alice的未来。

在灾难发生的前一刻，本作的主人公——24岁的普通白领Adam Collins正一边喝着奶茶一边接听老板打来的催命电话。然而六天后，原本繁华的芝加哥市便化作了一摊废墟，一身褴褛的Adam Collins踉踉跄跄地躲避着其他幸存者的掠夺，他们的目标只是一瓶矿泉水。


其貌不扬的男主角




六天后就成“乞丐”了

废墟上的流浪者们分多个派系，你可以和他们中的一些人成为战友。

三个已知的幸存者



Riley 年轻的女大夫

她决定继续留在芝加哥，好尽可能多地救治幸存者。当你在游戏中救出他人的时候，或许可以将那些人带到Riley身边获取帮助。

Peter 前消防队员

他需要人手来建立避难应急帐篷。

似乎是女医生Riley的人设

Virgil 非洲离退伍军人

他会尽力保护无助的幸存者们。如果你能给他提供帮助，最后也会赢得他的协助。

可以确定的是，这三个人物都会给玩家带来帮助，还会提供一些建议和支线任务。





其实，这款游戏早在2005年就在开发了，育碧正式公布该作是在2008年的E3大展上。按原计划，《我还活着》本该在2010年初上市，但是由于育碧的财政报告屡次传来坏消息，这款历经坎坷的作品最终转由Ubisoft上海工作室接手，游戏的上市时间也跳票到了2011年。

武器！你确定要用？



提到武器，这在主题是“求生”的游戏里一般不作为重点，不过《我还活着》已经透露有“枪支”这个设定。除了枪支以外，这款游戏里还有投掷武器，甚至日常用品也可以当作武器使用。值得一提的是，枪支在这款游戏里其实非常少见（对美国文化有了解的朋友应该知道芝加哥禁枪令），就算你有幸捡到一把警枪也会发现其中的弹匣空空如也。制作者表示，他们更希望玩家运用头脑解决问题，所以拿着空枪还是有用的，毕竟别人可不知道你的手枪里空空如也。简单地说，如果对方不知道你的手枪里没有弹药，你就不妨尝试举着空枪吓跑别人。而一如宣传视频所描绘的，游戏中的饮用水也有妙用。你既可以用瓶装水恢复体力也可以将它丢出去分散他人的注意力。另外，游戏里还有类似露营地的场所，幸存者们可以聚集在这里分享食物或安全的休息。需要注意的是，在你进行冒险的时候，营地里的时间也在同样流逝。为此最好在营地里多留些饮用水，以免他人渴死。





编辑：小P羊 美编：哈秋


游戏中的迪拜已经面目全非了


美国大兵的尸体被倒吊在旗杆上！



特殊行动 一线生机

沙漠地狱中的绝地营救

《特殊行动：一线生机》是《生化奇兵（BioShock）》的发行商2K Games即将推出的射击游戏新作。该作的游戏背景同样与灾难有关，而这回惨遭毒手的则是有海湾明珠之称的迪拜。

被沙尘掩埋的迪拜

游戏中，迪拜被严重的沙尘暴所掩埋。原先留在当地，负责疏散迪拜平民的美军上校John Konrad和他的小队也同外界断绝了联系。就在人们猜测这支队伍已经罹难的时候，Konrad上校利用微弱的信号联系到了救援中心。于是，本故事的主角——美军上尉Martin Walker便率领小队开始了新一轮的营救行动。然而当他们深入迪拜后却发现，情况比他们所预料的要复杂得多。

在画面表现上，采用虚幻3引擎制作的《特殊行动：一线生机》将原本富丽堂皇的迪拜渲染成了一个令人窒息的昏暗世界。因为画面纹理出众，游戏所表现的沙漠场景拥有令人赞叹的视觉效果，不过因为虚幻3引擎本身的缘故，该作的一些地区需要二次读图，稍微有点麻烦。

B 期待度			
	发售日期	2011年5月	射击游戏
	游戏公司	2K Games	
	游戏特点	营救行动	

推荐人群：喜欢第三人称射击，喜欢小队作战的人士

利用沙子灵活战斗

目前，已知这款射击游戏采用的是第三人称追背视角，而该作与其他射击游戏最大的不同之处是，隶属于Martin Walker麾下的其他两个小队成员可以在玩家的命令下前进、集合到你身边或是在后方保护某物品。利用这一设定，你就可以将队伍中的其他成员指派到理想的位置，从某种角度而言，他们是活是死全都由你掌握着。


同其他队员相互配合


脚下的沙子突然塌陷，只得单手抓着货架对敌人射击

此外，该作还有类似《战争机器》的掩体系统。据悉，游戏中的沙子也能在战场上制造出意料不到的效果，从而改变玩家接近某一区域的方式。比如，你可以利用射击技术制造小型沙暴来达到掩护效果，也可以设法搞出个类似“雪崩”的情形，瞬间将敌人活埋，甚至还能利用沙子开辟前往某个地区的捷径。从游戏制作团队Yager工作室透露的消息来看，玩家只要充分利用沙子，就能让战斗更加灵活。

至于游戏剧情方面的设定，游戏开发团队提到了“主线分支”的设定。简单地说，玩家在游戏中做出的不同决定将会影响到故事的最终结局。为此在做决定的时候，一定要仔细考虑下这个决定后可能会带来什么样的后果。


引爆敌人脚边的沙子制造烟雾


室内作战

PDF过刊杂志收藏购买微信

美编：哈秋

英雄萨姆3 告别卡通风格 再次疯狂射击！

Serious Sam 3: BFE



2001年，《英雄萨姆》的第一部作品面世，这款节奏快速、简单粗暴的动画风格游戏，让不少玩家惊叹原来射击游戏还能玩得这么解气。2005年10月，《英雄萨姆2》正式发行，然而在2代推出以后，游戏开发公司Croteam整整连着三年没再透露续作的一丁点儿消息，直到2010年末，制作公司的老总才承诺《英雄萨姆3》肯定会到来。而现在，游戏的上市时间锁定在了2011年夏（会跳票么？不清楚）。

A 期待度			
	发售日期	2011年夏	动作射击
	游戏公司	Croteam	
	游戏特点	未来科幻	

推荐人群：寻找刺激？寻求发泄？那就来吧！

新作是系列的前传

日前，合作开发《英雄萨姆HD》（《英雄萨姆》高清复刻版）的Croteam与Digital正式宣布《英雄萨姆》的续作名为《英雄萨姆3（Serious Sam 3: BFE）》。Croteam公司的首席创意总管在介绍这款游戏的时候还说道，“我们将扩充系列粉丝喜欢的设定，同时加入一些独特的新玩法，来增强《英雄萨姆》的知名度。”。值得一提的是，该作将脱离前两代中采用的卡通风格（其实游戏截图看上去还是蛮卡通的）。

据悉，新作将是款前传性质的作品，游戏的故事发生在地球最后一次抵抗外星怪兽侵略的时刻，玩家将在坍塌的神殿和22世纪的埃及城市内进行战斗。


游戏风格比过去略有写实


官方最新公布的怪物组图

不仅仅是新地图

提到该作的特色内容，开发商表示，游戏除了包含“震撼的外星族群”和“广阔的户外战场”以外，还有以下特色内容：

疯狂的街机风格动作场面，对老玩家而言，这称得上是《英雄萨姆》系列的一大招牌。游戏采用的是无掩护、无露营的设定。画面中除了你就是敌人，为此，尽情扣动扳机将外星生物轰杀吧。

疯狂的怪兽军团，从官方透露的消息来看，新作会推出全新的喽啰军团。其中包括外表粗糙的Scrapjack和巨大的库努姆，这些炮灰会像神风敢死队一样对你发动冲击。



萨姆的近战攻击，当玩家遭遇敌人围攻的时候，可以使用全新的近战搏击技能（这感觉和《战锤40K》的设定有点相似），套用别人的一句话，你会在战斗中体会到“兰博”式的打法。

至于该作的游戏模式，开发公司透露《英雄萨姆3》除了拥有可容纳16人共同闯荡的单人战役模式之外，还会提供玩家互相搏斗的团队竞赛模式和狩猎野兽模式！还考虑什么呢？突破自己的极限，将面前的敌人统统“车飞”吧！



恶魔再临

斩妖除魔：救赎

这是一款十分追求爽快感的游戏，玩家在游戏中所要做的就是不停的消灭地图各个角落里刷新出来的恶魔怪物。游戏的剧情感十分薄弱，以至于本狼玩到后来脑子里只剩下一个想法："杀！杀！杀！"。从游戏性上来说，这部游戏有点类似于三国无双系列——不停的杀怪，但是在这个游戏中，玩家不能无脑进行砍杀，游戏在很多方面都对玩家的操作提出了要求。要想在这无穷无尽的怪物堆中存活下来，高超的技巧是必不可少的 -- 此外你还需要非常强力疯狂的武器来消灭它们。

综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
7	9	9	6	7	6

推荐人群：喜欢玩三国无双类游戏的玩家



综合评价

这是一款由高AI、多种武器、超级的音效造就的游戏，从爽快度上看这个游戏可以说是无可挑剔的，玩家会发现自己最初的1个小时和之后的9个小时做得事情几乎是一样的。


玩家在游戏中唯一要做的就是"杀"

游戏故事情节

游戏中，主角"Daniel Garner"在一场偶然的车祸中丢掉了性命，遗憾的是死去后却无法进入天堂。为了解开这团迷雾，"Daniel Garner"只好在天堂和地狱之间进行探索。玩家必须竭尽全力斩杀妖魔，澄清自己的清白。游戏刚开始时你将出现在一个哥特式的大教堂中，四周一片朦胧，你正沿着教堂的走廊小心前进时，几种造型各异的怪物却正潜伏在黑暗中，伺机发动进攻。当你进入教堂的正门时，你会看见一个巨大而笨重的怪物正伫立在远方，那正是守关的BOSS，他的攻击武器是向你投掷巨石，玩家得小心的躲避，并伺机反攻；不过在碰BOSS前你还得干掉他的几个小兵。事实上作品并没有在剧情设计上花费太多时间，游戏大部分时间都将在光怪陆离的炼狱中进行。


绿色小球


刚刚进入地狱就有一大堆怪物围着你

游戏吸取了《鬼武者》的吸魂，当你干掉前来阻挡的敌人后，他们的躯体会在很短的时间内消失，而留下一个绿色的小球，那正是对方的灵魂，Daniel可以将其收集以提升自身的健康值。正如制作小组成员Adrian Chmielarz解释的那样，每当Daniel收集到100个绿色小球时，他就可以进行能力的提升，化身为妖魔的造型参与战斗，同时游戏会以更夸张眩目的特技加以渲染。当然，破坏力，速度的提升是分为不同阶段的，要想达到最高阶段，尽可能多的收集绿色小球是必须的过程。

武器介绍及绿色小球的作用

游戏中，每种武器都有两种攻击方式，本别对应键位为鼠标左键和鼠标右键，并且除了第一种武器之外都有自己的弹药限制，玩家需要在场景的各个角落去拾取弹药，以应付之后的战斗。

魔法方块



主攻击：这是本作中最血腥的武器，此时的魔法方块变为一个类似于绞肉机的武器，可以将各种恶魔的身体搅碎（当然如果你有一些奇怪的爱好，这个武器也可以用于被其他武器杀死的尸体），在近距离时提供十分恐怖的伤害。由于本作中恶魔通常手持长柄武器，并且很多都是群体出现，所以这个武器的距离成了他很大的缺陷，建议玩家利用转角进行迂回后拉开距离使用这把武器进行攻击。

副攻击：一种最基础的远程武器，这时会释放一个红色的光线，对射线所击中的敌人造成一定的伤害，比较适合对付落单的敌人，在弹药紧缺的本作中，这几乎是玩家唯一可以选择的主流远程武器了。



散弹枪



主攻击：和现实中的散弹枪差不多，近距离时威力巨大，一旦目标距离太远其所造成的伤害会大打折扣，使用此武器时尽量靠近与目标的距离，在保证自己不再恶魔的攻击范围内后，尽快将目标轰杀，以节约弹药。值得一提的是，本作的BOSS都是体型硕大，移动迅速的角色，玩家就算离得稍远仍然能够使用这把武器对BOSS造成较大的伤害，并且还能延缓其移动速度。



副攻击：发射一枚单发的弹药，威力很小但是可以将目标减速（对BOSS同样有效），是一个十分有效的牵制技能。在游戏中，敌人的小怪都是群体出现，由于弹药的限制，这把武器在应对小怪上显得尤其力不从心，但对付BOSS绝对是个利器。

火箭枪（枪都能发射火箭了，太科幻了）



主攻击：发射一枚伤害巨大的火箭弹，能够在击中目标后炸开，具有强大的范围杀伤力，对于刚刚刷新出来聚集在一起的怪物拥有毁灭性的打击。同时，由于这把武器的极大伤害力，在BOSS战时，这也是一个不可或缺的攻击手段，因此，在平时对付小怪时，一定要节省其弹药，否则到了BOSS战，你哭的心都会有。



副攻击：射速很快的机关枪，建议在心情不好的时候使用，拥有逼真的画面特效，对于恶魔的伤害虽然不高，但是有了这样速度的子弹，还是能够很好的消灭恶魔，也是因为这个原因，这把武器的子弹从来没有够过，是个很鸡肋的武器。

弩枪



主攻击：同时发射3把弩箭，对任何小怪都是秒杀（除了那些拿盾牌的大家伙），单体攻击力极高，但是由于是3箭一发，对于子弹的消耗也极其恐怖，在没有危机的情况下，不推荐使用这把武器来浪费弹药。

副攻击：榴弹发射器，向所瞄准的地方激发三枚榴弹。标准的“大规模杀伤性”武器，射速很慢，所以在BOSS战中用处不大，但是对于那些会自己卡着自己的小怪们来说，这几乎是他们最大的敌人，特别是他们“相亲相爱”的卡在一个转角的时候。



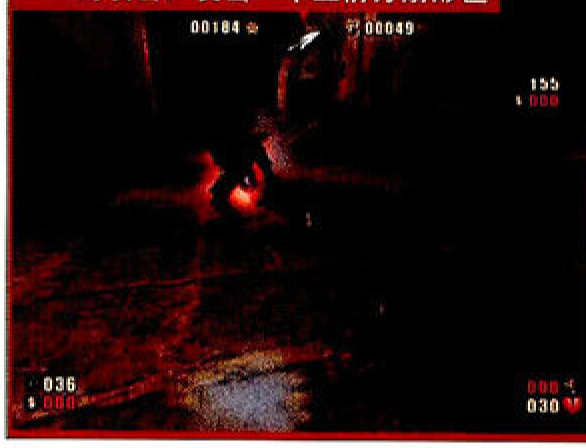


法杖

主攻击：发射一根红色光线，强力的点杀性武器，唯一想不通的是，为什么法杖还需要弹药这种奇怪的设定。威力不是很大，但是能够打穿一些特定敌人的盾牌，这在很大程度上保证了这把武器的出场率。



副攻击：发出一个正前方扇形区域震荡波，可以缓慢被击中敌人的速度，这个效果在躲避时异乎寻常的好用，由于他的范围性，比起散弹枪的副攻击所造成的效果更加直接。本狼就是在很多危机时刻用了这把武器活了下来。



恶魔模式



之前已经提到过，当玩家收集到一定数量的绿色灵魂后，就会进入恶魔形态。此时屏幕会变成黑白红3色组成，所有敌人在你的眼里都是红色的（进入了传说中的嗜血状态），玩家会在屏幕的正中央隐约的看到瞄准十字，在这个模式下的攻击没有任何弹药限制，而对于恶魔的杀伤也是秒杀。

在游戏中，打出的绿色灵魂是会随着时间消失的，所以玩家一定要赶在灵魂消失前尽可能多的收集灵魂，多进入恶魔模式，使得游戏能够简单一点。

出色的游戏画面

制作者为《斩妖除魔：救赎》这款游戏引擎提供了强大的3D效果，使画面特别细致，游戏中有24幅不同的场景，19种不同的游戏等级和5种以上BOSS。此外纹理和光影效果的制作技术也十分优秀，尤其是游戏中的水、光和烟雾等设计进行了高技术处理，从而使得游戏的效果更加逼真。玩起来整个动态表现会让玩家感觉精彩之极。

比如说游戏墓地建筑，里面灯光昏暗，笼罩的的雾气冷森森的，让人不知不觉感到战战兢兢。路面，墓碑和各种隧道，古城堡的纹理雕刻，也是极其真实的。场景总体上看起来很平静，但其中却蕴藏着巨大的杀机，必须处处小心，方能对付突然的袭击。妖魔的容貌也作得很细致，多边形运用的较多，贴图也很好，妖魔被打死后，会飞溅出鲜红的血迹。实际上，这个特征会让人联想起《毁灭战士3》，都有出色的恐惧画面。而且还要比起《毁灭战士3》还要更胜一筹。



一段赛道，一个人生

无限驾驶2 边开车边创业

综合评分	操作	画面	音乐	耐玩	人设
7.5	6	7	8	9	7

推荐人群 梦想着开名车住豪宅的人

综合评价

从模拟驾车的操作性来说，当然无法和GT、极品飞车等知名赛车游戏相比，充其量就是《侠盗猎车手》的程度，但游戏方式上却更加耐玩，整个开车过程就是一个普通人创业的过程。

操作简表



车辆调试



我的“驾驶证”





①每个玩家都有60点进度点数，完成所有点数你的人生才够完整，其中包括比赛、收集、发现和社交。

Competition（比赛）：这一栏表现了你的驾驶能力，玩家能够通过驾驶学校、冠军数量、奖杯数量和联机成就等赚取点数。

Collection（收集）：这一栏表现了你的收集能力，玩家能够通过购买车辆、房产、家具、服饰、理发等来获得点数。

Discovery（发现）：这一栏表现了你的发现能力，玩家能够通过剧情、照片、新的道路的发现和宝藏的寻找来获得点数。

Social（社交）：这一栏表现了你的社交能力，玩家能够通过交朋友、参加俱乐部、和警察交锋、消费等来获得点数。

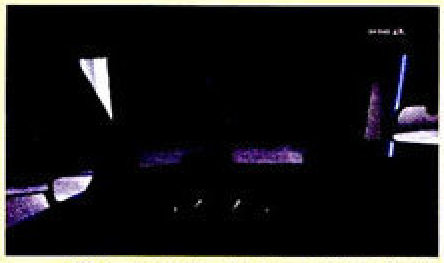
②这个选项必须通过游戏的官方网络平台，当然盗版的朋友们是无法加入这个平台，在这个平台上大家不仅能交朋友还能互邀进行比赛，说到底这是一个游戏社区平台。

⑦游戏会根据网络搜索到你的国家并进行定义。

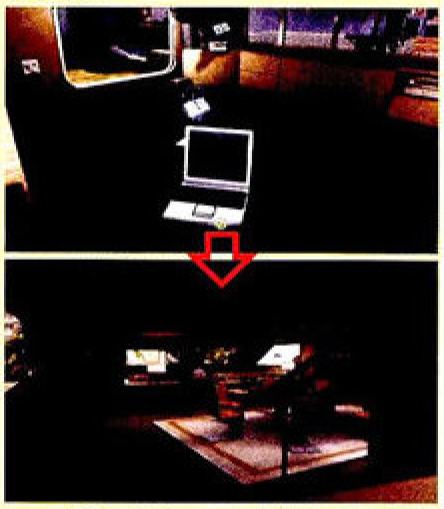


⑧游戏一开始，在一个游泳池旁举行的聚会里，你的主角就身在其中，到底是谁由玩家自己决定，看谁顺眼就选谁。

⑩通过上面所提到的进度点数来为自己的业内影响力正名，是无名鼠辈还是一代传奇都要靠自己。



⑪通过完成任务和比赛都会获得金钱奖励，在这个游戏里到处都要钱，哪怕只是洗车也要花上1500块。



⑫从贫民窟到豪华游轮的转变，全靠你开车所得。



⑬从一辆二手破车到无数量跑车的转播，全靠你的驾驶技术。

界面解析



这里不只是驾驶

如果本游戏只是开车、开车再开车，那它根本无法和其他赛车游戏相抗衡，因此制作方很讨巧的加入了许多元素，让你在乏味的行驶过程中多了那么些乐趣。

换装

从帽子、眼睛、上衣、裤子、鞋子和手套都可以通过购买来替换行头，这里就是一个丑小鸭变白天鹅的地方。



咋一看还以为到了《模拟人生》

车纹



非常专业的汽车美容店，国内少见



里面很多图案可供选择

你必须开到指定地方才能为爱车化妆，从油漆到花纹都可以根据自己的喜好设置，当然这些都需要金钱，初始阶段如果钱不多的话，希望把钱花在车辆的性能提升上，别在这些没用的地方花钱。

赛车学院



这里会有帅哥老师，当然如果你是男人的话，这老师有点恶心

不管你是不是新手，都必须来这个学校学习，因为这里除了能提升菜鸟的驾驶水平和学习一些开车技巧外，想要获得进度点数也必须在这里完成学业。没想到万恶的应试教育无处不在，不管你会不会，也不管你用不用的着，本事可以没有，但文聘必须拥有。



在这里的教学选项还是比较细致

成就你的交通业大佬梦！
都市运输



由Colossal Order制作的《都市运输（Cities in Motion）》是继《交通巨人（Traffic Giant）》之后的又一款巴士经营类游戏。该作提供了维也纳、赫尔辛基、柏林以及阿姆斯特丹这四个不同的城市地图，玩家可选择建造巴士、有轨电车、地铁等五类交通设施。另外，该作还有30多种不同类型的运输车辆行驶在各自的轨道上。对酷爱模拟经营类游戏的玩家而言，这一回终于能大饱口福了。

CITIES in MOTION

综合评分 7.6

画面	音乐	操作	系统	游戏性
8	8	7	7	8

推荐人群：想当交通业大佬，对巴士情有独钟的玩家



综合评价

本作拥有多类交通设施，多个游戏模式和地图编辑器功能。总的来说，游戏的可玩性还是很高的。就是时代和随机事件方面的设定有点奇怪。



城市远景

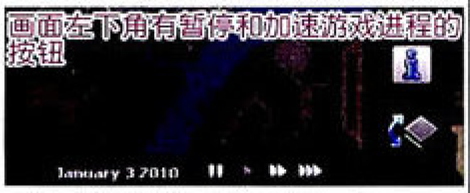


拉进镜头看到的城市近貌

游戏模式有三种

《都市运输》的客户端并不大，完全安装后占用的硬盘空间仅400M出头而已，不过游戏画面并没有因此大打折扣，无论是城市中的建筑、车辆还是行人都有生动的表现，而且出现在画面中的所有物体都可以被鼠标选中，并会在画面右下角的小窗口内显示详情。此外，你还可以通过键盘配合鼠标的操作来旋转、拖拉镜头，借此查看城市的近貌和远景。

玩家在这款游戏里的身份是一家交通公司的大佬。你的使命不仅是满足市民们的出行需要，还要尽力使自己的企业获利。对新手而言，这款游戏并不容易上手，好在该作有非常详尽的教学关卡。说到

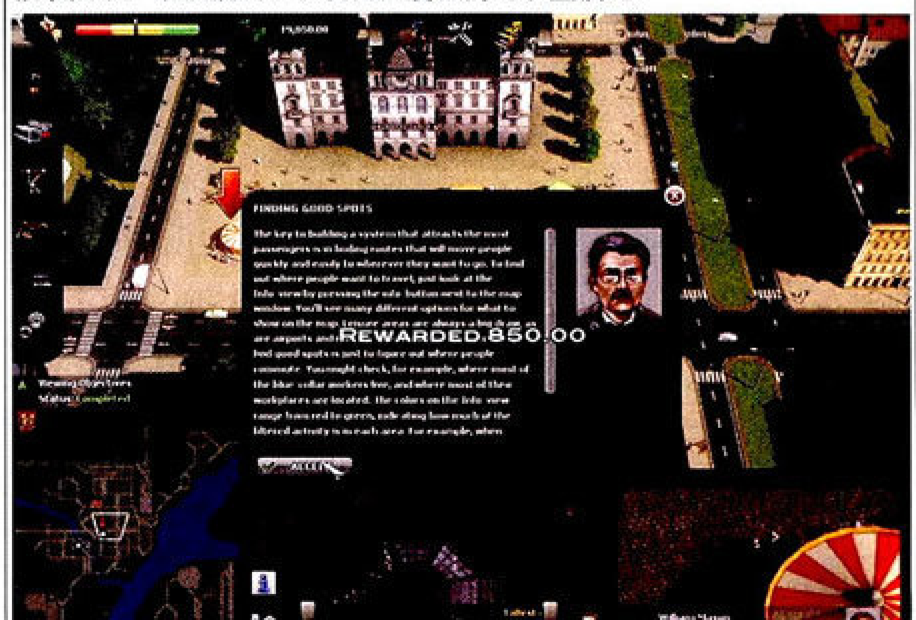


画面左下角有暂停和加速游戏进程的按钮

Rotate camera left 镜头左转		→ Left
Rotate camera right 镜头右转		← Right
Zoom in 缩小	鼠标往上滚轮 Mouse wheel up	
Zoom out 放大	鼠标往下滚轮 Mouse wheel down	
Pan 横推镜头	鼠标中键 Mouse middle	
Move camera left 左移镜头		A
Move camera right 右移镜头		D
Move camera forward 前移镜头		W
Move camera backward 后推镜头		S

操作一览

这里特别一提该作的游戏模式，《都市运输》共有三种游戏模式，包括教学关卡、战役模式、以及自由度极高的沙盘模式。



教学关卡通过一连串任务指导你进行游戏

教学关卡会从视角操作开始全面介绍游戏的基本玩法，期间你要完成一条巴士线路、一条有轨电车线路和一条地铁线路的建造，还要熟悉票价设定、营收、广告方面的事项。

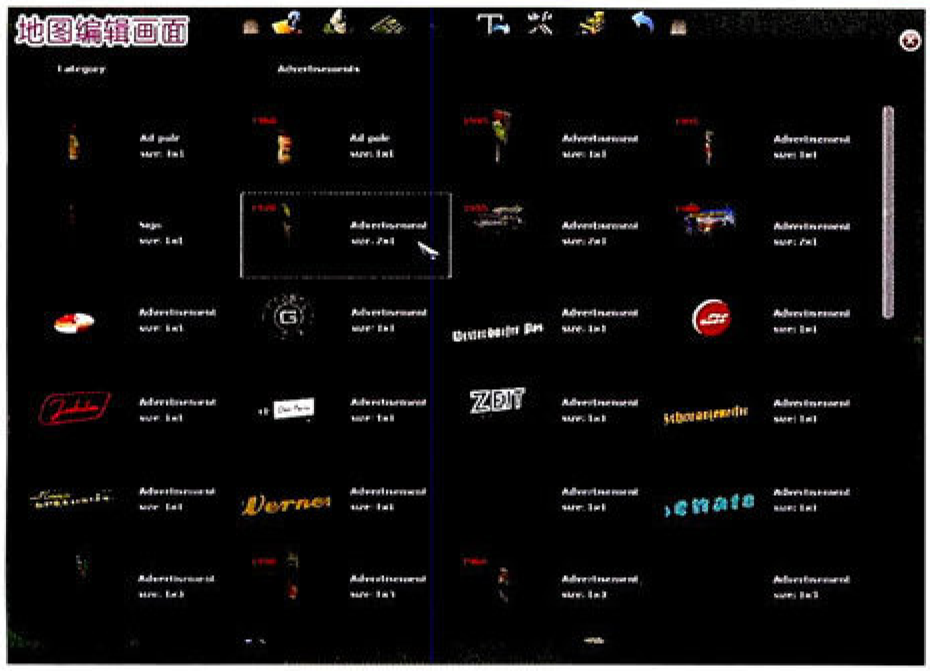
战役模式由多个关卡地图组成，每个关卡都包含数个不同类型的任务。诸如，请你在某个区域建造一条交通路线、要求你完成一定数量的载客任务等等。顺利完成主线任务后才能进入新地图场景。该模式有简单、正常和困难三个难度选项。

沙盘模式则是可以让你自由选择地图，随心所欲建造交通网络的游戏模式。值得一提的是，在这个模式下，你还可以自定义关卡的难度，比如设定初始资金，可供贷款的银行数量和破坏程度等等。

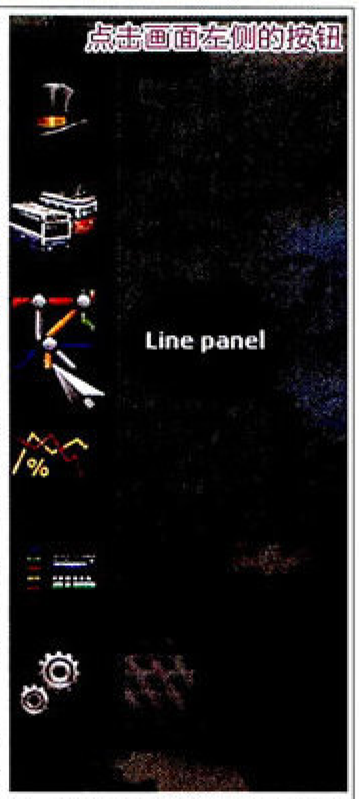


地图编辑画面

此外，本作还自带有一个地图编辑器，其中提供了各种建筑、道路的模型任你选择摆放，你可以利用此工具设定出自己独一无二的城市地图。


地图编辑画面

建造不同的交通网络



点击画面左侧的按钮

提到交通网络的建造，虽然本作提供了五种不同类型的交通设施，其实最常用到的还是巴士、有轨电车和地铁这三类交通工具。这里也简要介绍下交通设施的建造方式。

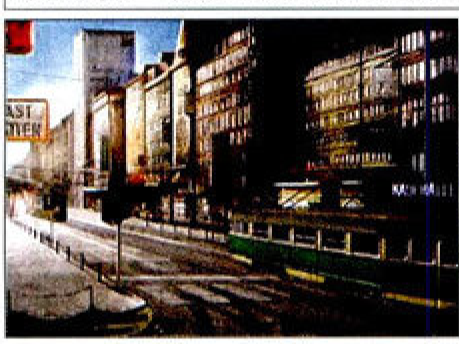
在游戏中，你可以通过画面最上方的“建造”按钮，选择自己想要建造的交通设施。以建造巴士为例，第一步操作是在城市的道路两旁设立站台。而在站台设立完毕后，你就需要点开画面左侧的路线面板（Line panel）设定行车路线，好完成正式通车前的一系列准备工作。这里需要注意的是，进入路线面板后也要选择对应的交通设施。接下来要做的无非就是创建行车路线，在行车路线中添加之前已经建好的车站，购买车辆这三项工作。最后，你只需点击“通车”按钮，就可以看到自己家的巴士在你设定的路线中行驶起来了。

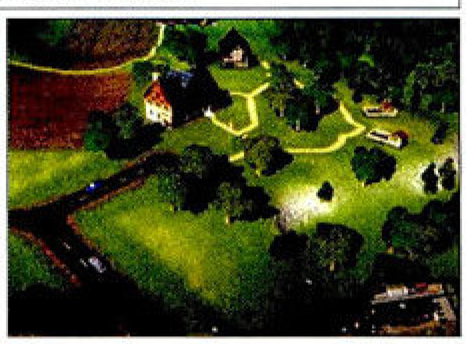
掌握了巴士的建立后，有轨电车、地铁、水上巴士以及直升机的建造方式其实也可以类推。建造这些交通设施的区别无非在于，有轨电车需要先铺设轨道才能设置站台、地铁在建造完站台后还要铺设轨道而已。

TIPS 在路线面板中添加站台要首位相接（1号站既是始发站也是终点站）。在铺设有轨电车的轨道时要注意闭合轨道。

盈利是个大难题

搞明白建造交通设施的方法，只不过是成为交通业大佬的基本功。这款游戏令人狂热的部分不但是让你的交通网络运行起来，还要赚上钱。对新手来说，在游戏中实现盈利可不简单。要知道每条线路的维护费，每辆车消耗的电力、燃油、每个驾驶员的薪水等杂七杂八的项目都是你躲不开的支出项目，如果胡乱建造一气，结果往往是负债连连。在游戏中想要盈利，需要把握住两个要点：在合适的地点建立站台以免跑空车、避免乘客出现候车不满情绪。

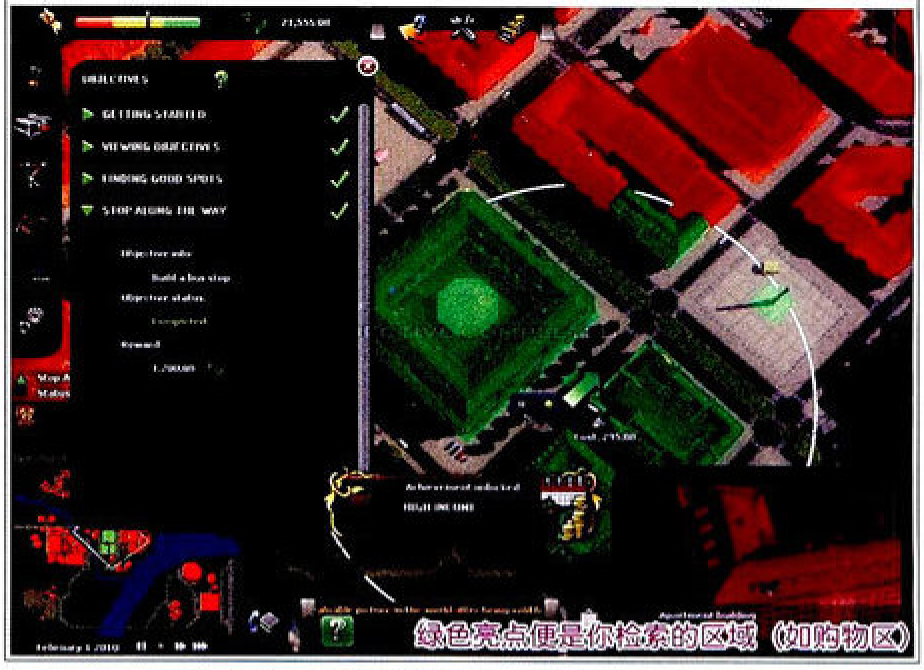




在合适的地点建立站台

如果你仔细观察地图的话，你就会注意到城市分各个地块，其中包括各种不同人群的居住区（游戏里的人群分工人、学生、退休人员、无业者等等）、工业区、农场、购物区等等。出现在不同区域的市民都有不同的出行需要，只有根据市民的出行需要设立站点才能避免跑空车。

这里有一个窍门，在购物区、火车站和大型公园附近建立站台一定会吸纳到足够数量的乘客。在此也建议各位使用游戏小地图右侧的信息检索按钮，去查看城市布局。


绿色亮点便是你检索的区域（如购物区）

避免候车不满

出现候车不满的情况主要是由于堵车、车载量太小所造成的。有意思的是，游戏前期造成堵车的罪魁祸首往往就是玩家自己！因为这款游戏有时间进度的设定，一开始可供选择的车辆的载客量都不怎么样，加之车辆停靠站点要耗费不少时间（乘客上下车也很拖拉），一旦线路太长、换乘点设立太多，就会造成整条马路堵塞不堪，最终耽搁你自己的生意。为此一开始建立行车路线的时候切忌把线路设定的太长，过多地安排班车。

而在游戏后期，因为私家车大量出现，外加游戏中还会发生各类随机事件（诸如火灾，市民集会等等），再守着地面交通就不太明智了。此时不妨拆除那些老旧的巴士线路，咬咬牙贷款建造地铁设施。





结束语

总的来说，这是一款非常不错的游戏。虽然初次上手难免会遭遇几次经营失败的情况，但当你摸清楚游戏规则以后，就会发现该作的难度还是可以接受的。如果游戏里的随机事件和时代变迁有更加明确的信息提示就更完美了。





刺客信条：兄弟会

9.0以上的高分游戏，已在媒体评分上超过了销量霸主《使命召唤7：黑色行动》，一款非常优秀的游戏，也是一款必须倾力推荐的游戏。

下期攻略大预告



龙腾世纪2

《龙腾世纪2》的画面风格与1代有着翻天覆地的变化，BioWare最新RPG游戏日前荣登英国最新一周的多平台销量榜榜首。



天谴降临 混沌消散

《战锤40K 战争黎明2：惩罚》

Warhammer 40,000: Dawn of War Ⅱ – Retribution

- 锤子、坦克、灭绝令，最热血、最MAN的即时战略游戏
- 加百列身亡！老主角竟然会死？
- 帝国守卫队出战，人多就是力量。
- 审判妹子代表皇帝消灭你。

“战争黎明2”的最后一个资料片。虽然本资料片可以选择多达六个种族进行单人任务，不过六条线路的任务地图完全是相同的，这镜禁让人觉得制作组的诚意有些欠缺，而且整个单人任务也觉得没有混沌崛起来的爽快，着可能也是因为系统的变革，更多的部队可以参加战斗的原因。就整体来说此资料片还是值得一玩的，各个种族都通过自己的视角来看待帝国此次的灭绝令，以及凯拉斯之乱。为这场纷争的战斗划上句号。本攻略使用新加入的种族“帝国守卫军”作为通关的路线，就像上面所说的因为地图完全一样，即使选择其他种族也可以举一反三的应对，而且帝国守卫军在本单人任务中的表现的较弱，使用其他种族相信会容易一些。



灭绝令再次下达

战锤40K 战争黎明2：惩罚

本款《战锤40K 战争黎明2》最后的资料片终于在某猫苦苦等待的一年后，终于为战争黎明划上了最后的句号。作为系列的第二个资料片，本作的各类变化还是比较多的，简化了升级系统，使之变得更加直观。同时可以在单机任务中介入了直接征募部队一同进行作战。同时也会根据你的设置让游戏更加倾向于角色扮演或者即时战略。不过本作最让人值得吐槽的一点便是六个种族的任务地图的完全相同，虽然可以感觉情有可原但是未免让人产生心理的落差。

综合评分	画面	音乐	操作	系统	耐玩性
8.4	9	8	8	9	8

推荐人群：战锤以及即时战略爱好者



综合评价

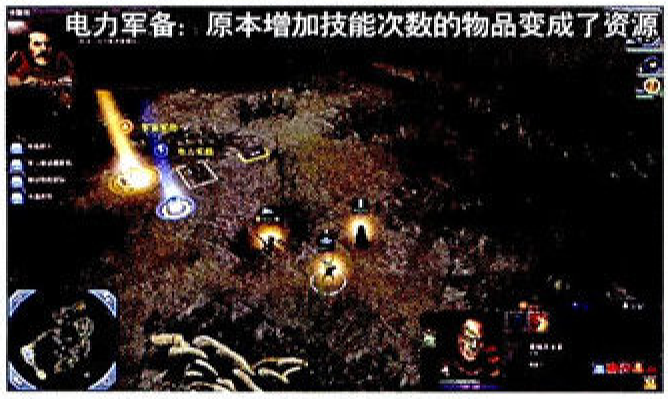
战锤的最新资料片，加入了新的势力“帝国防卫军”，并且将单机故事剧情游戏部分中的一些设定进行了修改，最MAN的即时战略游戏非本作莫属。

任务系统的改变

本资料片对于任务最大的修改便是在游戏中获得的不在是补给品，而是和即时战略对战是一样的军备和电力资源。你的所有能力都变为消耗能量形的，而不再是次数限制的。获得的资源这根据你的喜好使用在以下地方。

资源

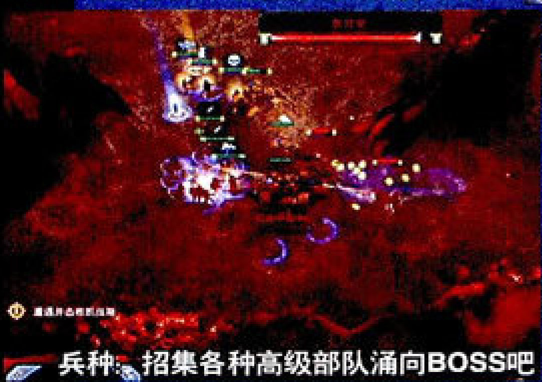
本资料片对于任务最大的修改便是在游戏中获得的不在是补给品，而是和即时战略对战是一样的军备和电力资源。你的所有能力都变为消耗能量形的，而不再是次数限制的。获得的资源这根据你的喜好使用在以下地方。


电力军备：原本增加技能次数的物品变成了资源

兵种征募

这个是不同于以往任务的特殊设计，游戏中你可以不断的积蓄资源，最终召唤大批的部队和你一起协同作战。这个时候就让你完全享受使用即时战略的方式，完成任务的感觉了。不过那些兵种并不是一开始就可以选择的，而是需要在游戏中不断的通过解锁和获得兵种升级物品来获得新兵种的征募权以及对应的战斗能力升级。究竟是走一条什么样的发展路线，也是一项有趣的角色。不过既然加入了这样的要素，必然是对原本角色扮演的英雄部分有了一定程度的削弱，所以便是有人觉得本作没有前作“爽”的原因。


兵种募集：你可以将大量的资源用在部队的建设上


兵种：招集各种高级部队涌向BOSS吧

英雄辅助升级

本作英雄在任务中都可以提升其能力的升级，需要消耗一定的资源，而且只有在本次任务中有用。这个也算是资源系统对于英雄部分一个小小的弥补吧。同时在你英雄阵亡的时候也需要消耗资源才能让其复活。


英雄辅助升级：你可以为英雄升级血量、能量、攻击力

选择你的战略偏向性

因为新要素的加入，所以一些战略细节也得到的修改。你每一次在战斗不再只是单纯的获得奖励，而是要根据你自己的战术进行选择和取舍。而不部署英雄上场则能够让即时战略高手们发挥更多兵种操控的优势，不过这样会可惜了你一身顶级装备。不过这样也算是在有限的空间里增加更多的游戏方式的变化。

战后奖励选择

因为部队也可以加入作战，这一要素让游戏的奖励部分变化不少。得到新兵种和提升兵种能力的方法有两种，一种便是每一次战斗后选择的兵种奖励。最初的奖励是开启此兵种的征募，而之后便是进一步解锁技能和武装，通常来说这这会有着2～3种的升级。当然这将会要你每次在战后究竟是获得英雄装备还是兵种升级之间做出选择，看你的战术究竟是偏向何种方式。而物品升级就是要依靠你在战斗中获得的物品了，不过几率随机，有时候一项高级兵种解锁物品的获得会让你某些纠结的问题瞬间释怀。



奖励：选择兵种提升军队实力，还是获得装备来加强英雄

英雄加点系统

英雄的升级加点系统可谓是大幅简化了，虽然有着10级的等级上限，不过现在每一个点数都会或者一项能力，而不是像以往那样还有着技能树过点的设计。毕竟现在技能书的鼻祖《暗黑破坏神》都开始简化技能树，所以修改成现在这样没有浪费的加点模式不得不说也是一项体贴玩家的设定。而且这样虽然名为10级，不过其实英雄的技能相对于以前来说并没有什么特别减弱。



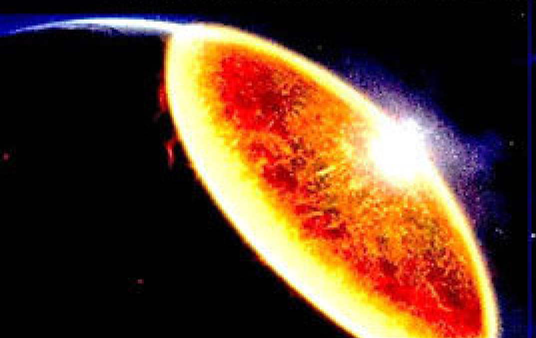
加点：现在每次加点都有新惊喜

部队配置



部署：你也可以选择是否派遣英雄上场

这一次上场的不仅仅只有英雄本人，你也可以选择不然英雄上场而是派遣相应的特殊部队。这些部队除了比起普通的军队强大以外也可以通过英雄的升级系统获得一定的能力加成。不过装备效果就全部没有了，所以如果是一身华丽蓝紫装备的话就要三思而后行了。不同的部队可以让你针对每一关的战局做出应变，而且不派遣英雄的话也可以获得人口奖励，一次性的建造更多的部队。







凯拉斯的挑战

混沌迎来终结。在上一章“混沌崛起”中我们最后知道了，原来军团的堕落者竟然是血鸦军团的指挥者“凯拉斯”，并且他利用混沌的力量化身为恶魔王子与现今血鸦光明的守护者传奇人物——加百列，进行着决定星区存亡的决战。在这个纷争不断，众多种族交汇的星区，你将看到帝国最高等级的毁灭行动——灭绝令的真貌。而作为星区利益的分享者，你需要在有效的时间中防止所有星区都灭绝令终结。而他们所有的行动最终都将迎接“凯拉斯”的挑战。本资料片中基本上混沌、星际战士、帝国防卫军的故事汇聚成一个比较完整的剧情，最终你将了解到本次战锤故事的种种内幕，以及加百列的生死命运，为血鸦战团的战斗史添上壮烈的一笔。





种族

地图是战锤永远的痛

就如同开头所说的，虽然本作的单机部分可以选择多达六个种族可以进行剧情任务，而且官方也称这次将不会出现过往任务地图重复的弊病，不过这次索性来了一个全种族重复。所有种族间的任务地图完全一样，这就让不少玩家产生了不小的心理落差。其实呢，这个从某种程度上也算是意料之中的事情，毕竟“惩罚”作为一个资料片仅仅制作了一年的时间。不管是从最终的游戏容量上还是制作时间上都不可能铸造完全不同的六条分支。如果说你是抱着本作仅仅是“帝国防卫军”的任务资料片，而其他种族都当作是附赠的话，那么也能够看开不少。毕竟就连《星际2》也在人族之后，到现在虫族的资料片直至今天都继续让人苦等不已。

而新加入的“帝国防卫军”作为种族特色来说，可谓是和人类最像最能体现现实军队特征的。相对于那些外星人和超人来说没有个体优势，但是通过人海以及群体性技能来弥补。在任务关卡中这样的特征已经带给人不少不同于战锤以往种族的体验了，而在接下来的联机模式中，期待“帝国防卫军”能够有不同于以往的战术和作为。

惩罚攻略帝国守卫队篇

拉登沼泽地

类似新手教程的关卡，在这里可以学习到《战锤》的一些基本操作以及本次资料片的一些战斗变化。一开始出场的两位英雄分别是擅长于远程攻击和军团辅助的帝国将军卡托斯以及手持动力剑可以有效阻止以及压制地面步兵的阿德拉提雅审判官。一开始在按照指示，运用两位英雄的攻击特征清楚巡逻的敌军后会遇到身受重伤的麦瑞克士官。



救起麦瑞克后系统会提示本次的一些新要素，你获得的军备或者电力资源可以为英雄进行辅助升级，在升级麦瑞克的血量属性后敌人来袭。多使用麦瑞克或者阿德拉提雅的技能可以成片的杀伤敌人部队，对于碉堡中的敌军也同样适用。继续沿着道路前进会遇到两拨敌军，在这里你可以使用提示的掩体作为防御阵线对敌人展开攻击。在一个小山坡上会有一群敌兵在你经过时出现，只能远程攻击或者使用技能。



接下来来到第一个强化区域，在这个区域你可以占领建筑并从中征募军队。只要资源以及人口数满足你可以持续征募下去，而且也可以开启一些升级来让部队更加强大。消灭伏击的敌军后前行会看到几个手持重型武器的部队站在具有地形优势的高地上，你除非绕过去或者用远程攻击以及技能解决他们。



接下来直接朝地图的东北方向前行会开启分支任务“调查欧克坠毁位置”，由于兽人部队正在互相交火，所以我们只要趁乱从侧翼打击他们的话不会受到什么损失。之后解决炮台后任务完成，会得到一件装备。在下一个伏击点消灭敌人后来到第二个强化区域门前，这里会看到一些敌人在墙壁后面，你可以学习利用手雷来进行先制攻击，到达强化区域后会得到免费的重武装小队之后便会开始一场防御战。



敌人中共有四次攻击，让远程部队进驻旁边的碉堡中，然后善于运用英雄的技能，不难解决前面的三波敌军。不过最后一次会有重型部队登场，一出现就记得立即使用技能消减其生命，初级的英雄随便靠近的话可能会出现危险。接下来突破最后的敌军方向会来到第三个军队总部处，为接下来的BOSS战最准备。



虫暴君王

第一关卡的BOSS，根据选择的种族不同此关卡的BOSS也会相应的变化。不过打法基本一致，近战部队不要过于接近，血量减少的时候就立即撤退，在战斗一开始就让远程部队移动到一旁进行攻击。而在BOSS进行特殊攻击的时候，地上会有一个特殊的标记，记得让部队迅速离开那里。而BOSS血量不多的时候会召唤援军，不过比较靠近地图的方，如果远程攻击能力不错的话，无视他们直接解决BOSS。

战斗后我们得知一个恐怖的灾难即将降临这个星区——灭绝令，因为欧克、虫族、神灵族的相许出现，再加上之前混沌的崛起让这片星区处于失控的边缘，如果这个命令被执行那么一切将化为虚无的毁灭打击。而你现在将要开始审议这个星区时候已经符合了灭绝令的处理对象，并且有可能的话控制改星区的局面尽可能的创造无需执行灭绝令的局面。





拉登神殿废墟

政委布瑞克大人加入了小队，现在所有的英雄都到齐了。由于需要进行星间的移动，你需要卫星接收站，而由于凯拉斯的冥惑拉登神殿废墟的守卫军认为自己是在贯彻皇帝殿下旨意，为了守护此地不惜与你一战。一开始你需要去探索南方区域，一路上虽然有些小小的抵抗不过并不能构成威胁。但到达最南面后，强大的载具部队——“毁灭之剑”出现，由于你没有任何有效攻击的手段，只得执行撤退的命令——快捷键“X”。撤退命令发出后自动展开剧情，撤退时阿德拉提雅审判官慢了一步，被敌人击倒。之后你只要支付军备就可以将其复活在总部，军备的消耗根据英雄的等级以及复活等待时间来决定的。





复活英雄后开始展开对于北面的攻略，你会首先遇到一个目标神算，只要你破坏它就可以是原本地方的炮塔倒戈。这个在以后的游戏中也会遇到。之后沿着道路一直向北方前进，在炮台的掩护下消灭了几批敌人后第一次来到地图的中部，这个时候要小心了，让部队一起向前不要回头。因为毁灭之剑会从这里开始每当你到达地图的中段时出现追击你，你依然无法对其造成伤害，赶快逃走不要白费力气。在第二次逃离毁灭之剑的追捕后占领一个总部，而总部的上方就是一个可以毁灭的目标神算。







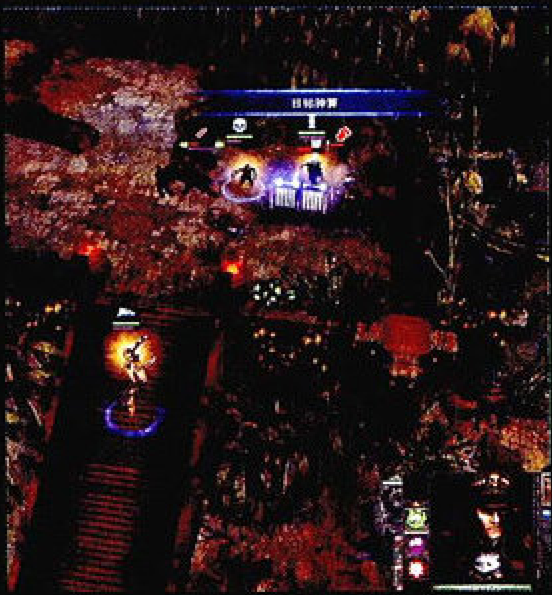
之后敌方的哨卫机甲首次出现，虽然比起以前的单位要强上一点，不过依然实力有限。不过要小心不要被夹击在哨卫机甲和追击而来的毁灭之剑中间。经过之后便可以看到第三个总部而其北面便是最后的目标神算，破坏后支线任务完成。躲过毁灭之剑第四次追击后便不会再有追击事件了。第四个总部的北面有一条小道，里面有两个瘟疫战士，死亡时会自爆。近战部队要小心了。如果已经摧毁了全部的目标神算，那么推荐从南面的那条道路进入最终决战地。



毁灭之剑

与重型武装毁灭之剑的最后一次照面，不过你依然无法对其造成什么伤害。决战场地有两台哨卫机甲，要优先解决，以防其与毁灭之剑一起夹击你。如果你之前破坏了目标神算，那么这里的炮台会清理掉不少的杂兵，让你不会被围攻。

而为了解决毁灭之剑，你需要去破坏最后的目标神算，让炮塔来暴掉毁灭之剑。神算就在地图的左上角的平台，由于视野开阔你必然会被毁灭之剑看到并且攻击，而平台上也有不少卫兵把守，所以要一鼓作气的冲上去解决。不过好在冲到平台上之后就不会被毁灭之剑攻击了，清除目标神算后毁灭之剑被自己的炮台破坏。



阿格思殖民地



这次要面对的敌人是血鸦的部队，血鸦的打击部队正在摧毁阿格思区的建筑，而你则要阻止他们。一开始指挥部登场，占领后你会得到你的第一个免费载具单位——奇美拉，而从指挥部中你可以征募总部中所不能提供的高级兵种。载具的害处就是对于攻击有很高的防御能力，而且可以踏破地形，撞出一条通路，不过当面对反载具部队时十分的脆弱。

用奇美拉撞破路口的岩石，到达地图南面第一队血鸦打击小队处，由于他们站在破坏建筑，所以要抓紧时间在建筑被破坏之前先歼灭他们。之后，血鸦的载具部队出场，和你的载具一样，普通的攻击很难对其造成伤害。占领建筑上方的一个总部，你会得到一个免费的重武器小队，他们对于载具有不错的效果，可以从远处歼灭他们。



之后解决地图中央的血鸦打击小队后，向西北方向最后的目标前进，不过这个时候敌人会有大部队的突击。所以不要直接就冲过去，建议在路口等待迎击。敌人数量很多，能用的面杀伤技能都用上。在解决最后的血鸦突击小队后，地点的下方会有一架无畏机甲被空投到附近，对你进行歼灭战。无畏作为载具十分的强悍，而且近战能力十分突出。准备好反载具措施，不要被打的措手不及了。至此所有打击小队被收拾，开始进行对星际战士指挥部的攻击。



星际战士总部

总部本身是没有任何攻击能力的，不过有着大量的军队驻扎，而且有炮塔防守，所以切记不要一下子过于深入。指挥部的入口处有着两辆装甲车，利用重武装部队解决掉。在攻入前你可以利用机甲部队的优势破坏墙壁，然后将神算解决，这样就可以在战场上获得炮塔的掩护。第一波的时候会遭到星际战士的大举进攻，如果事先占领了机枪塔的话还好一些不然初期英雄血防以及能力并不出众的时候有可能被围殴击溃。在接近总部的时候会有一台无畏机甲被空投下来，近战十分凶狠，不要过于接近，准备好一切反载具措施围攻。

总部的附近也有一个机枪塔没这个可以利用摧毁目标神算来获得控制权，在总部血量剩余不多的时候另一台无畏机甲被降下，位置大概在机枪塔附近。全力给予总部最后一击或者先摧毁无畏都可以。

血河

战斗开始你可以部署荣誉护卫队，所谓荣誉护卫队就是比普通的部队稍强一些的小队，而且受到英雄加点的收益，不过这样英雄就不能上场了。本关的最后要对付大量载具部队，由于一开始反载具方法不多，所以有点难度。本关要阻截欧克族的运兵车，让他们失去资源补给。一开始卡车正在山道行使，而你从山上的小路抄到卡车之前阻截。从下方山道会有一些欧克族飞上来，不过数量不多。



在这里你要会学会利用地形物品战斗，摧毁油罐可以导致山体的滑坡从而直接消灭对方部队。在第一个电力资源附近会有突然冒出欧克族的战斗载具，虽然没有无畏强大，不过近战能力也不可小窥，准备好反载具武器。在占领人口补给站之后，继续前进会有一堵墙，后面是另一个欧克族载具，在其破墙而出的时候全力对付它。前行后来到地图最南面的补给站，在这里你有着两个任务。







欧克护卫队

在你占领补给站后，你会有2分半钟的时间进行准备，你可以取得周围的资源、布置机枪塔和征募部队。在时间到达之后大量的欧克族部队蜂拥而至，除了普通的欧克族士兵外还有重机枪部队和火箭筒部队。而且更为重要的是期间欧克族的卡车会抵达，它们会从两个出口试图突破你的防线，如果有过多卡车通过，那么便宣告你的失败。



建议在补给站正面的主路口设置2～3个机枪塔，这里将是欧克族护卫对的主要攻击路线以及卡车的其中一条突破口，而另一条突破口就在东南方。配上重武装小队和暴风突击队，进行全面阻截，英雄佩戴的热融炸弹不要吝啬使用，让卡车全部有来无回。欧克族护卫队全部被歼灭后，便宣告胜利。



摧毁桥梁拖延欧克族前进

这个是本关的支线任务，需要摧毁的桥梁有两座。只要炸掉附近的油罐就可以。第一座桥梁距离补给站十分近，要完成没有什么问题，不过千万第二座桥梁的道路会有一个欧克族的机枪塔把守，注意冲过去快速解决。这些在到达补给站后立即就派部队去执行，不然欧克族护卫队会到达。



米诺冰雕

奥雷利亚上的混沌族信号被截取，你不仅要消灭他们更要利用此星球上的传送点。在这一关出现了新的建筑——暴虐神殿，如果放着不管的话会不断的传送出混沌部队。在解决一片广阔的碉堡后你会看到一个混沌能量屏障，只要有此屏障在就不能通过，所以我们先向东面前进来到卫星接收站。消灭了这里的混沌部队后，卫星接收站被我们占领，但是因为混沌能量屏障的关系，我们还不能使用此卫星接收站，只有混沌传送门被破坏后，所有的混沌能量屏障才会消失。



在破坏了几个暴虐神殿后，到达东北面的指挥部，在指挥部附近有着不少混沌军以及混沌无畏机甲把守。混沌无畏机甲虽然没有星际战士的无畏机甲那么高的近战能力，不过依然不容小窥。其机械爪的攻击速度很快，所有反载具的能力都用上，马上集中消灭掉。占领了一旁的指挥部后便可以开始对上方混沌传送门的攻略了。





混沌传送门

就在指挥部的上方不远处，混沌传送门本身并没有任何攻击能力，不过会不断的召唤混沌部队前来袭击你。其中有些部队拥有传送的能力，要注意保护自己的远程攻击单位，不要被偷袭。传送门本身也会隔着一段时间的使用能力进行攻击。不过该技能只会直线攻击传送门前面的一直线，所以及时绕开，或者索性就在直线外使用远程攻击即可。在将传送门的血量消减到一定程度后，会出现新的支线任务“摧毁放血者召唤神殿”，记得先去完成再来摧毁传送门。在混沌传说们血量极少的时候会在使用超强的大规模杀伤性技能，范围极大，虽然只会施放在传送门的面前区域，不过被打中不死也会重伤。建议不要硬抗，迅速撤退等破坏效果过去再说，或者用超远距离攻击，总之不要呆在技能范围以内。





放血者召唤神殿

在破坏混沌传送门时出现的支线任务，放血者召唤神殿有两个，分别处于混沌召唤门的东面和西面。任务完成起来并不难，就是到那里破坏所有的建筑就可以了。神殿周围稍稍有些士兵把守，不过并不会造成太大的阻碍。推荐完成的任务，掉落高级物品的几率还是不错的。



混沌传送门被破坏后所有的混沌能量屏障都会消失，原本的卫星接收站也可以使用了，但同时地形也会大幅变化。你只有从传送门东面的道路才可以回到卫星接收站。在路上你会遇到新的单位——血腥镇压者，防御力和攻击力都不错，需要反载具武器来伤害它们。之后回到接收站，把守那里的有噪音战士和之前出现过的一架混沌无畏机甲，解决后使用接收站离开此星球。



空中指挥碉堡

在前进到一定距离后自动触发的支线任务，在摧毁空中指挥碉堡前会不断的受到空中力量的打击。在轰炸发动前，地面上会有一条红色冒烟的标记道路，然后没有多久就会在这片区域出现飞机轰炸，时间间隔相当短，如果正在做其他动作的话要躲开并不容易。如果你是出于待命状态还好，如果正在与敌人交战的话就自求多福了，期望轰炸炸偏。空中指挥碉堡就在地图的东北角，守军并不多，载具部队也只有奇美拉，推荐优先解决那里。摧毁后会得到一件加经验的物品。

基本上空中指挥碉堡被摧毁后就没有多少抵抗的敌人了，剩下的就是一边消灭零星的部队，一边前行到东北角。消灭那里的驻兵和建筑来完成主线任务。





首都花园



这里有着被凯拉斯控制的帝国防卫军，现在你需要摧毁这里的根据地并且阻截传送，让他们的部署变得困难。这一关会出现大量的载具部队，你需要做好对应的准备。一开始你要突破封锁，地点就在不远的西面，那里还有这一个指挥部可以占领。不过就像之前所说的，重型载具黎曼鲁斯正驻守在这里。相对以前出现的载具部队，黎曼鲁斯的防御力和攻击力都十分可怕，在等级不高的时候遇到会十分的难以对付。不过幸好在其血量降低到一定程度便会发生剧情撤退，并且破坏了直接通向南面的道路。



之后会收到支线任务“摧毁大门开启桥梁”，如果有着穿越地形的能力就可以直接向东面的大门处前进，然后飞跃过去启动装置。如果没有这样的能力的话，便从西面绕过去，一路上载具部队不少，不过都是奇美拉等级的轻型载具部队。所以还不至于陷入苦战。在即将接近摧毁大门的目标点的时候会触发“摧毁空中指挥碉堡”的任务，在炸毁大门后北上完成这个任务。





帝国据点

其实这里称不上是正规的BOSS战，因为帝国据点根本就只是一个普通的建筑。不过这里的守军可是相当的够分量。虽然原本的守军只有一架哨卫机甲与一些士兵，不过当你正式交战的时候会有两辆黎曼鲁斯被空投下来。相当强悍的载具部队，如果没有适当的手段有可能被瞬间围攻。事先建立防御工事，然后准备好一切反载具措施，在消灭一辆黎曼鲁斯后就轻松多了。



塞立隆战团要塞

部署在这里的帝国防卫军正在遭到混沌的腐坏，现在我们要率领军队突破腐化军的防线，破除这里的纳垢冥毒。如果直奔主线的话，这一关其实并不长。但是如果要完成支线任务就要跑完整个地图。这里的部队大多数是已经遭到腐化的帝国防卫军，在前进不久后破坏大门出现峰值道路，前往南面，这样便会遇到第一台敌人的远程打击载具蝎尾狮，并开启一项支线任务“摧毁蝎尾狮”。



蝎尾狮

蝎尾狮分别有四辆，分别处于地图的各个角落，当你遇到第一辆蝎尾狮的时候便会触发这个支线任务。四辆蝎尾狮分别在地图的南面、东南、西面和北面，其中北面的蝎尾狮是在进行主线任务时必然会遇到了。南面的蝎尾狮在一个山坡上，你需要在其稍东面的地方破坏一道门才可以直接攻击到，东南面的蝎尾狮处有一个我方的指挥部可以占领，能够扩充不少的军力。四辆蝎尾狮全数破坏后任务完成。



破坏东南角的蝎尾狮，然后开始向西面移动。在到达西面的一个总部处以后，会在总部旁边看到四辆空置的奇美拉。之后大量的守卫军出现，如果被他们接触到奇美拉，便会被其搭乘并且攻击你。所以注意，不要以为这些载具是空着的就肆意的站在旁边，结果被围攻。从这里继续向西是另一台蝎尾狮和支线任务“指挥临时弹药场”。



指挥临时弹药场

当到达地图西北角时会接受到的任务，这里是攻占的前线，你需要地方数次敌人的攻击来确保自己的弹药物资。一开始的敌军主要攻击来自于南面，其中包含着混沌的无畏机甲，注意不要被突破防线。在击破后会有一队猿人部队加入我方的防御战线，之后有着黎曼鲁斯的小队出现，远程部队记得马上集火，剩下的袭击来自于北面，不过并没有之前的强大，要守住不是很难。

守住弹药场后，破坏大门前往敌人的总部。从这里开始载具部队便不仅仅是奇美拉了，黎曼鲁斯也开始登场。领教过其威力的话，就不要大意了。摧毁神殿大门后，出现击败叛军指挥官的任务。在决战地会遇到和腐化的帝国防卫军交战的己方防卫军，注意保护他们的话会在BOSS战的时候帮助你。





叛军指挥官

本关的最终BOSS，不过并不是很强，在清理了决战场地杂兵后叛军指挥官以一辆装甲车出现在场地的西北，并不是很强力，同时众多的叛军从东北开始进攻。虽然是夹击的局势，不过东北的全部是地面军队，事先布置英雄就可以快速消灭，接下来集中对付BOSS载具。而且我方的部队也可以拖延BOSS不少时间。



哥罗沙尖顶

欧克族的部队正在攻击你的电力场，如果不及时制止的话将会让帝国蒙受损失，你需要空降到那里来控制局面。本关是大量欧克族的部队，虽然一开始并没有多少载具部队出现，不过最后的BOSS是十分重型的载具，所以不要疏忽了这方面的安排。在到达地图的中部后推荐先去解决西面的怪异小子。





怪异小子

游戏中的支线任务小BOSS，不过远程攻击能力很强，而且附近有着大量部队。推荐吧部队引出怪异小子的射程外消灭掉，不然近战英雄很有可能撑不住。之后多使用击倒的攻击让其无法发挥攻击力高的优势，不过要小心，怪异小子有可能会释放面杀伤的技能，地面的标记是一个脚印，让部队快点离开。



之后便是开始电力节点的防守战，一旦开启电力厂便会有两台机械降下，在倒计时后大量的欧克族部队会涌过来。此时不要轻易的认为你的英雄已经足够强大了，因为欧克族的数量确实很庞大，而且他们会不顾一切的直奔电力节点进行破坏，如果没有布置好防线的话确实很难守住。其中也会有着欧克族卡车和机甲。在守住之后可以先去镇压东南面的场所，那里有一座指挥部，之后戴上你的高级部队去镇守南面的电力节点，有了上次的经验，并不难守住。不过战斗还没有结束，之后前往东南面最后的电力节点，这里不再需要进行防守战，不过本关十分麻烦的BOSS即将登场。



欧克族战斗要塞

相当让人无语的BOSS，硬的程度实在让人崩溃。在开局的时候你可以将其吸引到旁边的油桶旁然后引爆对其造成伤害，不过效果一般。好在要塞本身的伤害能力并不是很强，所以优先攻击要塞后方不断增援的欧克族重型武装部队。然后耐心的一点点消减要塞的血量。有反载具的部队就全部上吧，机枪塔在这里用处不多，因为已经没有电厂会被破坏了，所以不需要防守什么。





网络传送门

网络传送门处于地图中间偏南的位置，如果不将其消灭会不断的出现冥灵君主对你发动攻击。所以尽可能快点解决掉，防止陷入持久战。而传送门也并不是一直显现在地图上的，只有在传送发动时出现，然后显现一段时间，不过本身的血量不多，抓紧机会将其摧毁吧。

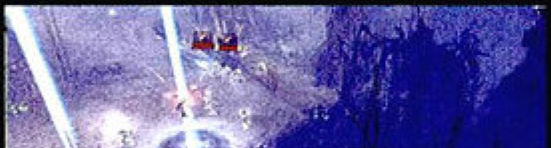


消灭网络传送门之后便可以转型对付先知议会了，议会本身并没有过多的攻击能力，只要清楚掉一旁的部队后就可以轻易的攻击议会。不过这个攻击过程要分为两个部分。第一次的时候议会出现在地图的东南面，这里比较麻烦的是出于一旁建筑里的部队。用对建筑的技能消灭掉他们。在攻击过了一段时间后议会传送走。之后便是出现在相应的西南角。有不少冥灵卫队在那里，如果没有及时消灭，还将传送走。不过总的来说还是没有过多的难度，消灭议会后任务完成。



泰芬竞技场

一个匿名的信息提示在泰芬出现了大量敌方部队，但是信息的源头不可知，似乎隐藏着阴谋的味道。本关卡的主要敌人是神灵的部队，其强大的冥灵帝王也将在本关登场，所以准备好适当的对应措施。一开始将会降落在泰芬竞技场附近，穿过竞技场后会出现两个调查点，让你去调查神灵族的动向。调查点附近的神灵族部队不少，不过只要靠近其中一个调查点就可以完成任务，并了解到了神灵族的先知议会正在进行着某种行动，同时神灵族的网络传送门开启，会不断的有部队从中出现。







竞技场周边

凯拉斯终于出现了，这时他说出了计划，原来之前引导我们种种战斗以及之前指示神灵族地点的正是他。神灵族原本正在举行仪式，阻止灭绝令船队的抵达，而现在这一障碍已经被我们亲手消灭了，灭绝令毫无阻碍的执行。通过一开始的动画，我们可以亲身体会到被帝国视为最高等级的毁灭命令——灭绝令的真貌，当灭绝令到达时任何生命、荣誉、存在以及星球本身都将化为乌有。



由于船队的到达已经开始对于星球清扫，而我们现在要赶在灭绝令真正被执行前逃离这可注定走向毁灭的行星。虽然还是处在泰芬星球，不过由于扫荡一切已经变样了，虽然有不少道路不过有些一旦靠近就会断裂，基本没有办法绕近路。这里欧克族、泰伦虫族的不断涌现并且互相交战，不断溃逃。不要过于恋战，尽量利用混乱冲过去。而由于清扫的开始，不断的会有来自轨道的炮火攻击，但地面出现特殊的标记时，记得马上找掩体躲起来，强行前进的话只会造成伤亡。当到达地图东面通路的时候虫族的卡尼菲克出现，相当巨大的虫族单位，近身战斗能力极其出众。不过行动迟缓，要么快速消灭，要么马上逃掉。在进入泰芬竞技场后，混沌现身，我们被困在了竞技场。

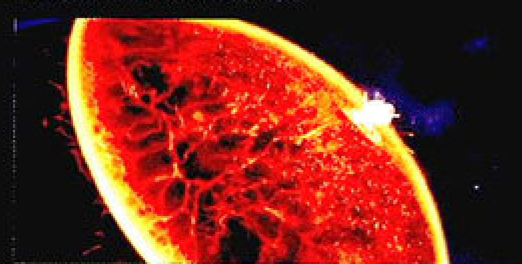


混沌武圣

在进入泰芬竞技场时，混沌的陷阱便会触发，然后你便无法离开这里，除非你消灭了混沌武圣。在竞技场混沌武圣并不是直接出现的，而是要你先击杀一定数量的部队，在这个期间会不断有欧克族、泰伦虫族和混度的部队在竞技场里交战，而你就需要从侧翼快速消灭他们。因为他们自相残杀的伤亡是不算击杀数的，而且关键一直有着逃跑时间限制在，所以有重型武器的话就用上吧。而击杀数量达到要求后混沌武圣出现，混沌武圣的各类能力还是蛮强大的，而且面杀伤技能也不少即使是黎曼鲁斯也不能支撑很久。不过好在涌现竞技场的部队并不属于混沌武圣的指挥之下，所以他们也会互相交战。趁着这个机会尽可能的坐收渔翁之利吧。



屏障消失后所剩的时间不多了，立即带英雄前往西南角的卫星站，进行紧急跳跃。而最后灭绝令真正的实行，整个星球被粉碎者彻底的撕裂。



保玛士进入点

紧急跳跃虽然成功了，不过进入了腐尸审判内。麦瑞克对于卡托斯因为傲慢和自大，让灭绝令实施最终导致星球上成千上万的帝国防卫军因此丧命被气愤不已。但是根据凯拉斯的行动，推断出了其可能的藏身地点，而麦瑞克决定暂时饶过卡斯托与其一起消灭一切的主谋——凯拉斯。不过这一切需要先离开这里再说，腐尸审判已经被疯狂技师带领的欧克族侵占。察觉到不速之客来临的他，正在召唤欧克族从传送舱进入这里，在自己被包围前，摧毁这些传送舱吧。





一开始欧克族的第一、二传送点出现在地图的西面和东面，守卫部队虽然有不少泰伦虫族出现不过只要注意不要过于前冲就好，在经过中间通道的时候会受到火箭筒的攻击，不过因为墙壁战士无法突破，所以先全力逃离这里。第三、四个传送舱则位于地图的南面。有着大量欧克族的部队，同时欧克的坦克也登场了。尽快利用轰炸解决这里，不然传送舱会远远不断的出现欧克部队。传送舱被破坏后中间的通路被打开，现在你要对付这个区域的主谋。

疯狂技师

疯狂技师就在中央地点的北面，之前使用火箭筒攻击你的便是他。不过还在它离主力部队比较远，可以先将其一旁的部队引诱出来先行歼灭。之后便可以单独攻击疯狂技师一个人了，也不会再有援军。技师的主要攻击手段是火箭筒，以及周身一圈的伤害技能，利用地形远程攻击可以让火箭筒比较难击中你。近身战斗的部队，攻击技师时有一定几率被随机传送走，这点要注意了。





隔离区域

在腐尸审判内发现了贵重的物资，这间在今后的战局中发挥不小的做用，现在需要将这些物资运送出去，而现在的问题是那些源源不断的泰伦虫族。相当艰辛的一场防守战，你需要带着工作引擎，并且保护它直到离开这里。一路上会有不少从通道中忽然出现的泰伦虫族，不要让工作引擎独自行动。在占领一个总部后便可以来到第一个登陆湾。



接下来要进行6分钟的防御战，期间有大量的泰伦虫族出现，面对蜂拥而至的恐怖杀手，永远不要觉得自己的部队够用。尽可能的布置部队，如果可以请求黎曼鲁斯到场的话，就不要犹豫的使用吧。初级部队的修理能力也是保护工作引擎的方法之一。到达第二片区域的时候，依然要保护一段时间的引擎，不过地形好多了，最终阶段卡尼菲克会出现，不过基本时间也已经差不多了。



希卡里斯山

神灵族正在从泰芬逃离，因为灭绝令的影响他们想要尽可能的抢救灵魂宝石离开这里，没有理由不给这些神灵族最后的致命打击。本关其实比较简单，只是有一些时间上的限制。不过如果一路上摧毁掉神灵族的三个网络传送门的话就可以打打拖延他们撤离的时间。这三个传送门分别在西南、东南和东北，传送门会传送出一些部队，不过就现在来说已经不怎么强大了。



在东面可以占领一个指挥部，可以征募大量的军队。不过老实说，逃难的神灵族并没有什么可以抵抗的东西。拖延了逃难时间后，来到地图中央将其网络联集摧毁后任务完成。



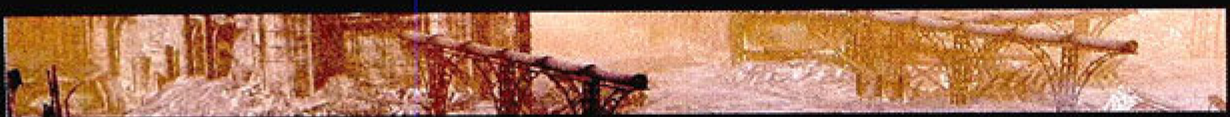
要塞武圣

在和凯拉斯战斗前需要准备对付他的最强兵器，而占领了这里便可以获得终级武装单位。六个种族的终级单位都不相同，而帝国守卫对的终级单位便是过去第二关中追赶你无数次的——毁灭之剑。整个地图比较大，而且敌军不多有着不少，不过我方一开始就获得了毁灭之剑。只要注意了对方反载具部队的袭击，毁灭之剑基本就是近乎于无敌的存在。而征募具有修理能力的部队后，可以将毁灭之剑横冲直撞的能力发挥到了极致。



在这里要消灭三个敌军的要塞，分别处于东北、东南和西南。要塞的守军有着不少，而且地形优势十分突出。不过毁灭之剑可以踏破一切地形，要塞的攻坚只要交给它就可以，推荐先解决东北的要塞。之后需要注意的是地方的黎曼鲁斯，这些坦克虽然不及毁灭之剑，但是反载具不错，即使是毁灭之剑也不能长时间的处于其炮火的攻击之下。而接近南面后血鸦的不多也出现了，将这些被腐化的部队接受皇帝的制裁吧，多准备一些反载具手段对付掠食者。当所有的要塞被破坏后，最后的主角登场。





救世主型侵略者

使用机枪进行远程攻击，远程能力一般。如果有士兵靠近的话便会使用火焰喷射器，这时要注意不要一下子被压制后受到持续伤害，连救援都来不及。也算是一辆不错的载具BOSS，不过老实说我方有着终级兵器——毁灭之剑，论单挑能力没有输掉的理由，将毁灭之剑顶在最前面，然后由其他英雄在后面辅助即可。在救世主型侵略者血量偏低的时候会与大量的血鸦星际战士被空降到这片区域，不过既然有毁灭之剑在便没有什么需要担忧的，集中火力消灭侵略者就行。



深渊憎恶

终于来到了最终的决战之地——塞立尼，这片曾经被灭绝过的星球正式凯拉斯的藏身之处，这场最后的战役将决定整个星区的命运，所以带上所有可以选择的装备接受挑战吧。战斗开始时堕落为混沌的凯拉斯进入熔岩化身为恶魔王子，而加百列真带领着剩下的血鸦部队进行着近乎不可能的抵抗。地方部队方面是混沌军的最强战斗力，所以我们这边也不用有什么保留。前进到一段时间后，加百列来到了凯拉斯的面前，但是这个时候凯拉斯召唤出三座骷髅塔。只要骷髅塔存在凯拉斯就不会受到伤害，所以我们的责任就是破坏三座骷髅塔来帮助加百列。





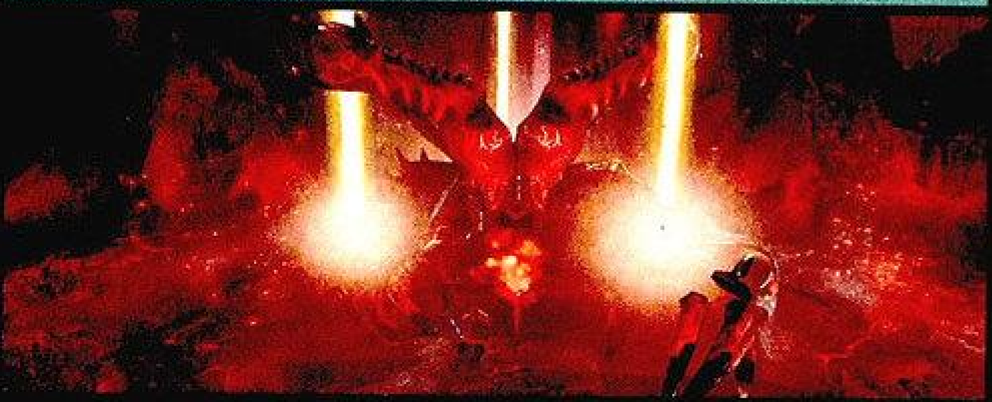


第一座骷髅塔就在地图的西面，把守的部队不多，在路上会有一个我方的指挥部。在破坏第一座骷髅塔后，凯拉斯察觉到有着加百列以外的势力正在一同对抗他，并召唤出大量恶魔攻击他面前的血鸦战士，而加百列终于也寡不敌众的倒在了凯拉斯的重拳之下，阿德拉提雅审判官发誓绝对要凯拉斯倒在自己的制裁之下。骷髅塔一旦被破坏便会有流星雨在塔的位置降下，所以要马上离开那里。

离开第一座骷髅塔不远的地方便是第二个指挥部，在占领后便可以破坏了附近的第二座骷髅塔，凯拉斯大部分的无敌状态被解除。而之后我们只需要继续前行，占领第三座指挥部以及前往最后的骷髅塔。第三座骷髅塔的守卫相比起之前的要多不少，而且后方有两座碉堡驻扎着部队。但是面对已经迎接最终决战的你应该没有什么困难的。消灭后是一段没有敌人的环形道路，而凯拉斯也已经出现在了我们的面前，占领最后的指挥部，开始决战吧。



最后凯拉斯被消灭于虚无中，之后的灭绝令被停止。每个种族通关后的影片讲述都是不同的，只有全部看过之后才能知道各位英雄的归属。



凯拉斯

本资料片最终的BOSS，各种族共同的最终头目。能力相当的强、血量也够厚，没有多少有效的攻击手段，对决是要有打持久战的准备。基本上20～30分钟左右的时间是需要的。地形上凯拉斯占据着地图的东北角，其面前是一个环形山包围起来的广场，其东面有着一个混沌传送门，会不断的有血腥镇压者出现，而且此混沌传送门是无法破坏掉的。所以必须要布置一定的反载具部队在这里，即可消灭他们防止被从后方包抄。不要以为每次出现的血腥镇压者不多就不以为然，因为这场是持久战，如果没有相应的对策很可能越战越困难。



西面不远处便是我方的指挥部，可以连续派遣军队增援。凯拉斯的主要攻击手段基本有两项，一个是喷射扇形的火焰，对部队和对载具的杀伤力都蛮高的，另一个是召唤三座骷髅塔。每座骷髅塔对应着凯拉斯三分之一的血量，如果三座塔全部存在，那么你的攻击没有任何效果。每击破一座骷髅塔便可以消减凯拉斯一定的血量，并且让其中的三分之一血量显现出来，可以让你攻击。如果只消灭了其中一座或者两座骷髅塔的话，下一次召唤骷髅塔时被破坏的骷髅塔不会再出现。但是三座骷髅塔全部被消灭则在下一次同时召唤出三座骷髅塔。虽然在其召唤骷髅塔之后的一小段时间里凯拉斯不会做出任何动作，你可以集中火力的消灭骷髅塔。但是过了一小会儿时间后，大量的恶魔部队会被召唤到战场上，并且涌现过来。基本上没有什么部队可以撑得下这样的围攻，所以要小心把握好撤退的时机。在破坏骷髅塔后迅速撤退。



基本上在这场战斗中即使是黎曼鲁斯级别的载具也撑不了多久，如果可以的话尽量征募毁灭之剑，才能顶住压力，而后面的修理部队也不要放松，同时也要保护他们不要被一旁传送门中出现的血腥镇压者袭击。因为即使是坦克围攻凯拉斯也不会有什么致命伤害，所以整场战斗的时间很长，不过幸好消灭凯拉斯召唤的恶魔后会出现军备以及电力的补给。所以只要资源分配得当的话，即使陷入持久战也不会变成战无可战的地步。



游戏一招先

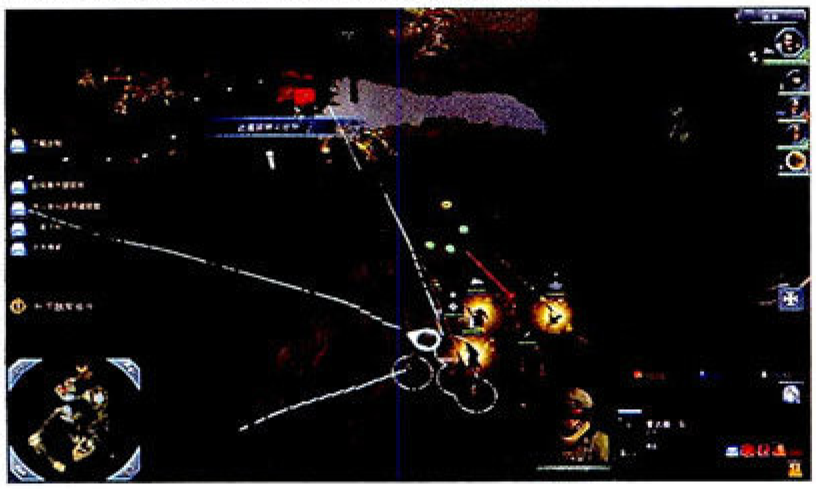
游戏秘籍全分享



帝国守卫军的无限资源

游戏现阶段存在一个BUG，那就是当你的士兵死亡的时候，那么招募这些士兵相应的资源会相应的回到你的账户上。如果是其他的种族也还好，因为不管怎么说，钱还是这点钱。不过如果是“帝国守卫军”的话效果就不一样了。

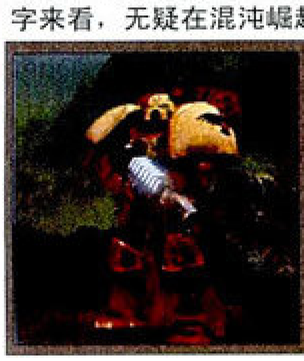
因为帝国守卫军的将军有着补充兵力的技能，在一个小队阵亡一部分士兵后，使用该技能可以马上将此小队的兵力补充满。而损失的士兵根据BUG，依然将资源汇到了你的账户上，只要由此反复没多久你就会发现你的资源不断的扶摇直上。



上一代角色的去处



相信玩过“战争黎明2”之前版本的玩家一定会疑惑怎么星际战士的主角换人了？先不论新主角没有以前的主角帅、没那么酷……这个真的没关系。怎么说换就换没有一点提示啊，其实星际战士的有一把武器，暗暗诉说了上一代主角的去处，那把武器就是——“无名之锤”。虽然没有明说是上一代主角，不过武器介绍上10年左右的间隔，以及葬送了乌凯尔的说明，无疑就是主角的所有物。而通过这把武器我们得知的信息了解到遭到主角被背叛的战团长惩罚，已无踪影可循，而从其余的血鸦战士口中默默流传着这位无名指挥官的名字来看，无疑在混沌崛起的最后主角以前怀着对于皇帝的忠诚。



至于上一代其他角色的去处，侦查小队和技术官都在星际战士的的章节中出现了，而如果你继续将这条路线打完就会了解到战术小队以及其余队伍的蛛丝马迹……不得不说其实制作方在这些细节上想的蛮多的，可惜制作周期的问题让其没有办法进行更多的准备，毕竟有着几年磨一剑的公司并没有这么多。



近战技能

在战锤中有不少武器会增加“近战技能”这一项属性，不过有不少人很疑惑，这项属性究竟有什么用处呢？因为即不会直接增加近战的攻击力，也没有什么特殊的表现形式，让人搞不清楚这些加一大堆近战技能的装备究竟是好还是不好。其实这项属性影响到的是你在近战攻击时，做出特殊攻击的概率，特殊攻击可以造成更多的附加伤害，还能把一些敌人打飞或者压制。在面对大范围的步兵部队时，特殊攻击相当的有用。

自定义徽章

本次“惩罚”不仅可以自己设计军团颜色，还新增加了自定义徽章的功能。游戏支持 PNG 和 DDS 相片格式，最大尺寸只能 128 x 128，最大容量是 56kB。Transparency (透明状) 是两种相片格式都支持的，不正确的格式将不会被载入"队伍颜色编辑板"里。

注一：对那些不熟悉相片格式的人，PNG是最容易的格式。Adobe Photoshop能产生PNG，而GIMP也是另一只免费的软件。

注二：徽章取名一定要是英文的，如不是英文名字会不能载入游戏中，产生粉红色的图片错误。

注三：在游戏设定的游戏选项里，开启了"下载并显示其他玩者的自订徽章"的选项后，就能看到其他玩者的自订徽章。



想加上你的自订徽章，将图片放到 \Documents\My Games\Dawn of War II - Retribution Beta\Badges\folder (正确路径视乎你的操作系统而改变)

现在你可以享受使用自定义军团战斗的乐趣了。



我们才不是炮灰
战锤中的帝国守卫军

“帝国守卫军”，本次战锤资料片中新增加的种族，虽然和游戏一直以来的主角——星际战士，一样皆为人类。不过因为即不像他们是经过改造的“超人”，也没有精良的动力铠甲和武器，所以相对于其他种族的强大战斗能力，有着炮灰之名。不过正是这些普普通通的人类组成的军队，为了人类帝国的秩序和皇帝的荣耀尽心尽责，并为此死亡。现在就让我们来看看本次资料片添加的“帝国守卫军”作为帝国的齿轮究竟有着什么样的面貌，同时也附上一些资料片中出现事件的相关资料。



帝国守卫军

星际军团是人类帝国的精英部队，那就说明他们虽然战斗力强盛，但毕竟在人类的抵抗力量中占少数。再者，帝国国内每个星球上的居民也并非等闲之辈，也决非没有爱国救国的意识。他们在帝国内部类似军委会一样的组织领导下，枪口一致对外，组成了一支虽然对敌方式五花八门，但却是人人志坚如钢的部队，这就是帝国卫队。在战火纷飞的第四十个千年里，帝国卫队靠的不是强化的身体组织，靠的不是多高多精的科技，靠的也不是手术和改造。他们只不过是一群一群看起来极其普通的人类士兵，身穿防弹衣，手拿上了刺刀的激光枪，脸上是一幅不歼顽敌誓不休的表情。他们夜以继日的战斗着，用各种各样他们所能想到的方式巧妙地牵制、拖住、消灭任何胆敢同帝国作对的形体。



星际军团的标准建制是十人为一小队，设一小队长（通常为士官）；二至五个小队为一中队，设一中队长（通常为下级军官，如尉官等）；二至六个中队为一大队，设一大队长（通常为上级军官，如上级尉官或下级佐官等）；以及五至十个大队为一团，设一团长；且每个星球的全部军队加起来少说也能组成十个左右的军团，当然这要看人口数目及密度而定。

两个小队共二十名士兵，基本武器为自动步枪或激光枪（是整个游戏中最弱的基本武器了，不过齐射的话也可能挡不住），还能增装突击武器和/或重型武器一支/一门，比较正规化的部队还能增装步话机。

突击武器除了上面所标出的榴弹发射器和火焰喷射器之外，还有杀伤力较大的等离子枪（除了会走火之外没什么不好），还有威力可以秒杀坦克的热线枪。有时侯某些用精良装备的士兵可以组成特殊武器分队，其中还能包括狙击手。

帝国卫队的指挥效率一般很高，这当然与军官的指挥能力是分不开的。军官一般都能从所率部队中挑选最好的士兵作为他的传令兵和贴身护卫。





军官也可以增加参谋人员，一共有三种。政委是铁面冷酷出名的官员，好多士兵和军官害怕他们甚于害怕敌人，在战场上政委可以随时枪毙（游戏中就是可以这么做！）临阵脱逃和不称职的任何军官士兵。有些人可以将他们独有的精神力量延伸到传说中的“扭曲空间”以达到召唤那里神秘莫测（也十分危险，弄不好就能损坏自己的头脑和身体）的力量作为己用的目的，这些人称作“精神士”，能用强化了的精神力量不用手或武器就可以杀伤敌人。

猿人部队不过是人类进化的变种罢了，在高重力环境生活的结果拥有体格强壮，力大无比，对疼痛和恶劣环境忍耐力强，智力低下（所以就基本不知道怕了）等诸多优点。一般他们手上的枪多被当做棒子使，肉搏能力特强，胆子特大，能够担任士兵甚至是保镖（会帮指挥官挡子弹）所以IG部队的指挥官认为胖子是最完美的士兵，一般帝国守卫军部队为了使自己的军队能有胖子，都要托关系，走后门。







守卫军的督战员——政委

政委这个位置第一次出现的时候还是在皇帝领导的大圣战远征时期。那个时候，帝国的军队是以二十支星际陆战军大军团为主体，非阿斯塔特的普通人类构成的部队，简单地被叫做帝国军，跟随着二十支军团。当时导致了政委一职位诞生的原因，是因为帝国军的普通编制部队在遭受到一定损失之后，经常会和其他一样损失过半的部队合并，新合并而来的建制部队经常存在合作意识和士气问题。很多时候是因为陆战军的指挥系统经常错误地评估普通人类士兵的士气和纪律性，政委一职于是诞生，职责在于在军中保持士气和专管军纪。

政委这个角色在大反乱之后有了很大的变化，由于大反乱期间，一支帝国军部队要跟随大反叛者荷鲁斯的话，第一件事就是把军中的政委杀掉。由于政委当时并没有威慑力和权威，所以反叛比较普遍。

在大反乱过去之后，帝国卫军建设正式决定下来时，政委一职也变成了无情冷酷和可怕的代名词。政委军官有权利随时处决任何开小差的士兵，或者是指挥不力的军官，同时他们身兼军衔，目前来看由高阶政委直接领军的部队并不少见。在战斗中政委一般作为指挥部成员出现，当然，和不同的军官有不同的指挥风格一样，也有的政委在前线亲自带领士兵作战。一般来说，政委出现的地方，对于士兵来说是可怕的。

政委们有专门的一个系统调动，政委督军处。最高军阶的政委是一个COMMISSAR-GENERAL，地位仅在最高指挥官高斯塔夫之下，他对指挥插手不多，但是如果他要插手，肯定不是什么好事。

政治委员时刻都警惕着任何士气削弱的迹象：他必须监视军官和士兵们，以确定他们是否缺乏为帝王献身的精神；他必须时刻留意任何一个潜在的心能者。政治委员依靠信仰的力量支持着自己去工作。软弱无能的军官、丧失战斗意志的士兵，都会被政治委员当即处决。由于有着处决软弱者的权力，政治委员令士兵们感到畏惧。通过这种畏惧，政治委员能给他监督的部队重新注入勇气和献身精神。因此，政治委员们不止一次使溃败的帝国卫队终止了可耻的逃跑行为，重新结集在战场上。

岗哨守卫









处决违逆皇帝之人——审判庭

帝国在建立之后，曾有过一次一个比较恶劣的政棍爬到了帝国执政的高位，然后开始了各种政治恐怖活动。对他的敌人无情镇压，利用杀手院大玩暴君政治。帝国各地揭杆而起，纷纷文攻武斗这家伙。在他派出大军准备进攻反对派首领的时候，估计皇帝是看不过去了，一个超大号的亚空间风暴过去，那支舰队被吞了。这次亚空间风暴后来一直是被叫做皇帝之怒，被认为是皇帝发威做的。教会和帝国的历史记录都这么说，真实情况则不知道。但是能够被知道的是，一直看护着黄金王座和皇宫的禁军头子在这时突然走出了皇宫，来见暴君的私人护卫队首领（暴君的私人护卫队是一个战斗修女会）并将她带到了王座厅里。在他们从王座厅出来之后，卫队首领宣布暴君是被皇帝陛下唾弃的叛徒，然后把他处决了。

在这次事件之后，帝国成立了审判庭（但是据说审判庭的原形是在皇帝的年代就已经存在了）共有五个分庭，其中三个庭是主要部分，分别是：

恶魔审判庭，这个庭的权利最大，也有监管其他审判庭的意思，主要斗争目标是CHAOS恶魔，在帝国各处为消除恶魔隐患。他们有一个专门的下属战斗力量，叫做灰骑士团。这个部队实际上是一支星际陆战军，但是他们的素质和装备比一般的陆战军军团要优秀，而且对混沌、异能者、尤其是恶魔的针对性很强。

外种族审判庭，这个庭的大方向是对付各个外种族威胁，从事针对各个外种族的实验和防御行动。下属专门作战单位，叫做死亡守望。是从各个星际陆战队中挑选出来的精英战士组成的特种部队。

异端审判庭，这个庭大有FBI的意思，对内监视一切反叛隐患和异端分子、CHAOS传播者。他们其实是几个审判庭中很忙的一个。下属专门作战单位，战斗修女会。就是以那个暴君的护卫队为基础发展而来的战斗部队，目前已经有了几个不同的修女会。其他两个，有一个应该是专门管理杀手的杀手庭，现在除了审判庭和帝国军前线高层，没有人能随便调用杀手了。





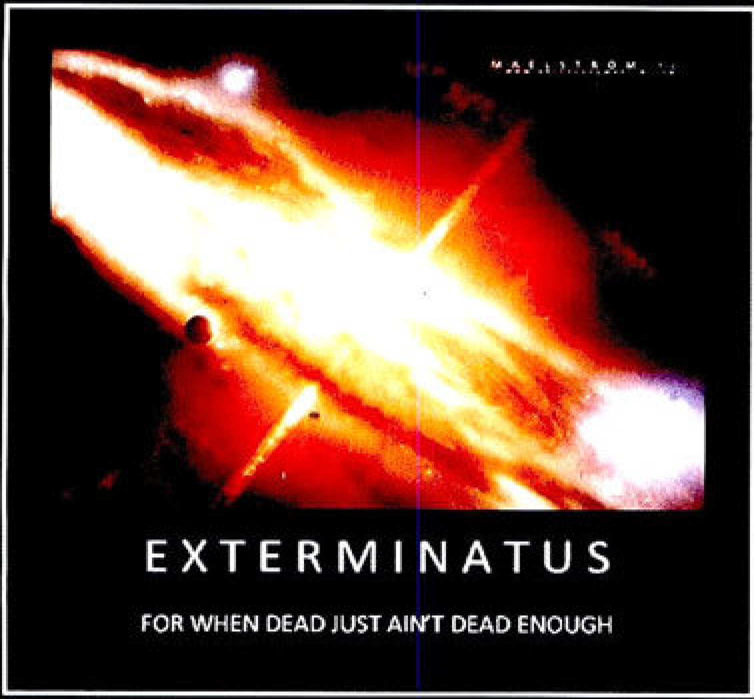


各个审判庭下属的一线办事员，就是审判官。这些人的权力极大，在他们办事的时候，帝国里几乎所有机关和部门都要给他们配合和方便。他们还可以调动地方部队，就是地方的卫军或者舰队。还有自己从属的审判庭下的配合部队（但是要审批）。不过各个星际陆战军军团是只跟他们客气客气就好，确实不归他们管的。审判官们有一个最可怕的特权，就是签发灭绝令。在一个审判官认定一个行星上的隐患已经危险到不能挽救，并不值得为此再保留这个行星的时候，会签发灭绝令，然后载有相应特殊武器的战舰会对目标行星施行一次轨道轰炸，这一发灭绝令将消灭行星上的所有人口，实际上，是使整个行星变成一个荒废的世界，不再有任何生物，也不再有任何领土价值（所以做的不是很经常）。



审判官有决定灭绝令的权利。但是对一个行星的消灭，并不是只有审判官才能下达的命令。在13次黑色圣战的周边战争中，一个被死亡守卫CHAOS陆战军几乎变成活死人世界的农业行星被执行了灭绝令，但是执行者是星际陆战军的一艘突袭巡洋舰。下达最终命令的是地面上最后的防御城镇的牧师（本来应该是陆战军的队长，但是当时下到地面上的陆战军已经全员战死）。那一次的灭绝令最终执行者虽然不是审判庭，但是授权的是帝国高层。这个例子上来看，执行灭绝令的可以不是专属于审判庭的人员，但是授权的级别起码要够高。帝国里权力能高过审判官的……没多少。

灭绝令究竟是什么



灭绝令是人类帝国签署摧毁单个行星生物圈的攻击指令。灭绝令通常是作为一种最后的解决手段。当坚守或者夺回一个行星的代价过为高昂，或者整个行星都被浑沌侵染，处于叛乱状态。灭绝令很少被用于帝国重要行星或者有丰富产出的行星。只有帝国的高级将领，例如战帅或者数量有限的审判官有权利签署灭绝令。

灭绝令可以通过多种方式执行。最为常用的是帝国海军常规火力的轨道轰炸。但是有时为了特殊的目的，例如摧毁行星表面的生物或者摧毁地壳中的深层工事，也会使用病毒炸弹或者旋风鱼雷。

灭绝令的执行案例：

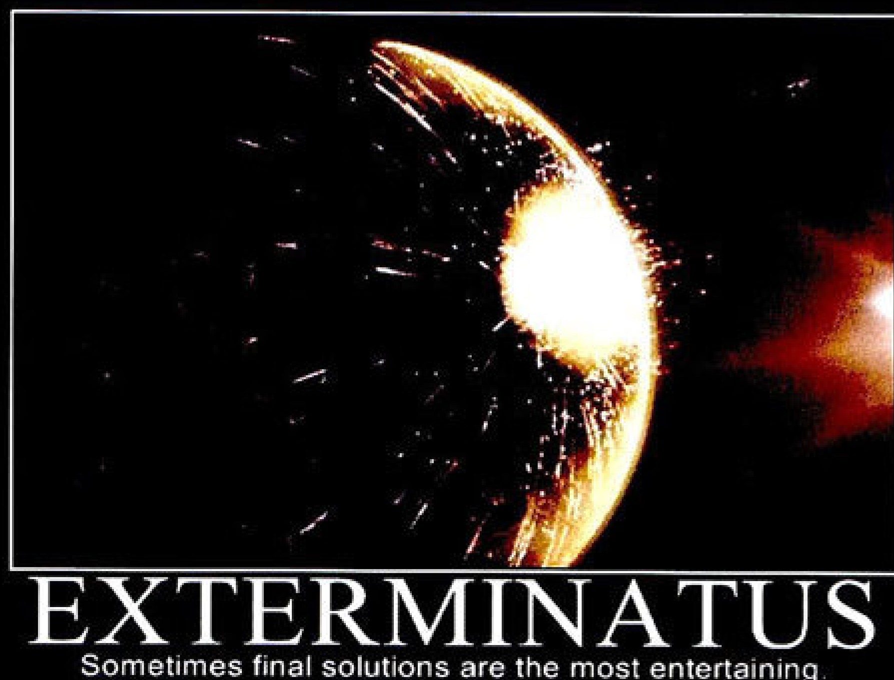
1. 多鲁玛Ⅳ（Dolumar Ⅳ）在帝国，钛帝国和浑沌的战争后，被作为灭绝令的执行对象。轨道战舰用强有力的集中火力攻击（lance strike），将浑沌侵染的神庙化为灰烬

2. 旋风鱼雷随即发射，将浑沌侵染的痕迹完全抹去

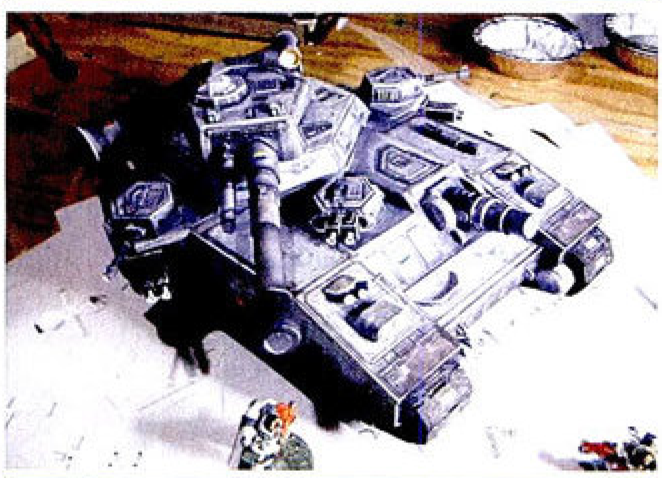
3. 最后，神庙的所在地被帝国舰队用直接火力轰炸，以撕裂地壳

还有特殊的方式，例如13次黑暗远征时，行星统帅尤萨克.E.古瑞德（Lord Castellan Ursarkar E. Creed，卡迪安帝国卫军的领导，军衔位于Lord Commander Militant of the Imperial Guard：(Lord Commander Militant)，Lord General Militant，Lord Marshal之下，是拥有Lord头衔最低的军衔，似乎是一个帝国卫军征兵世界的统帅）就曾经下令将监狱行星圣约斯曼的希望（St. Josmane's Hope）上的巨型反应堆过载，因为浑沌军队马上就要攻占此行星。反应堆融化时产生的巨大爆炸将整个行星撕裂。

一些极少使用的武器也会用于灭绝令，专门用于摧毁没有大气或者没有有机物的行星（后者大多数是太空骷髅的墓穴世界）。这类特型鱼雷通常装有两级弹头。第一级弹头产生高温等离子体，穿透地壳和地幔，使得剩下来的鱼雷可以穿过刚刚钻出的洞直抵核心。第二级弹头是改进后的旋风鱼雷。第二级弹头爆炸后将使核心处于不稳定态。通常情况下足以摧毁整个行星。



毁灭之剑







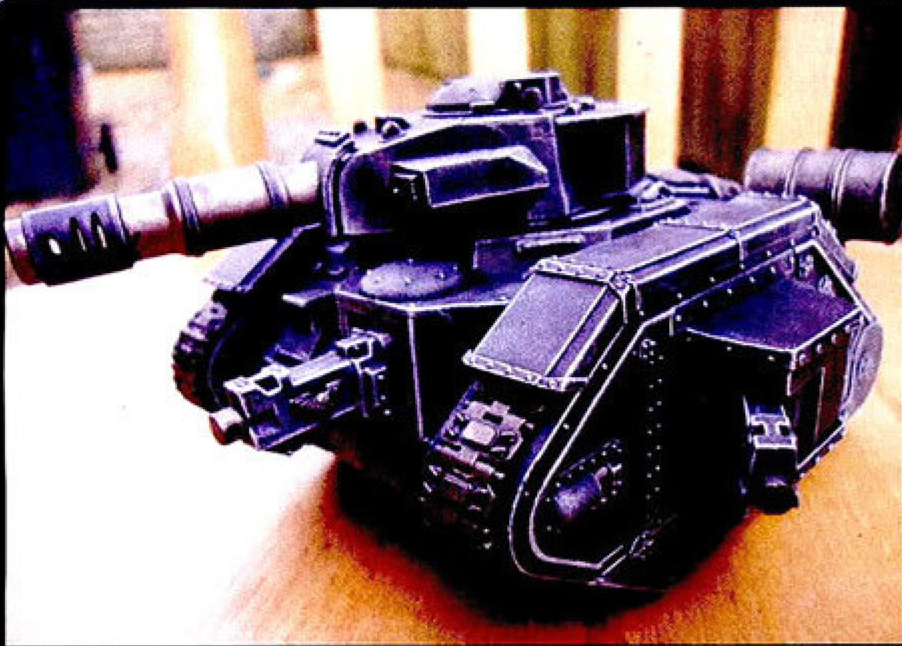














帝国守卫军的不朽战车与其卓越的指挥者





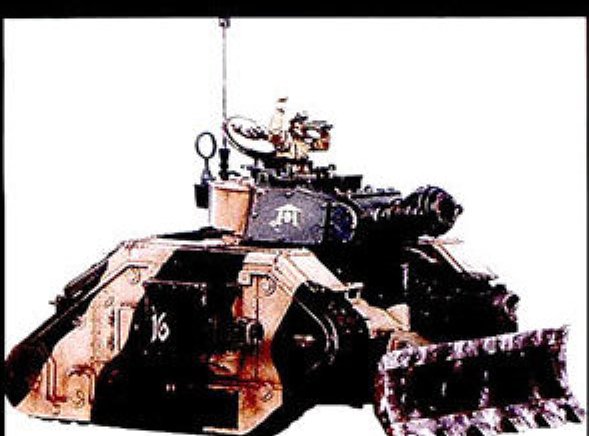


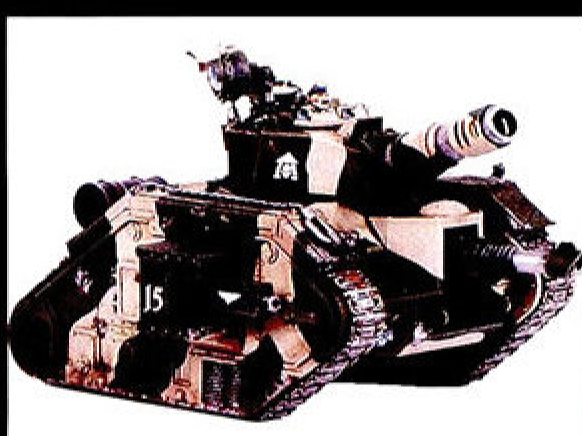
卡迪安第一百二十四团第三装甲连的一个最伟大的英雄是上校塔姆斯·瑟罕，黎曼鲁斯主战坦克“帝皇之砧”的指挥官。闻名于总是开着舱门与他的家传动力军刀投入战斗，他蔑视那些有注视将死之敌的荣耀时龟缩在他们的车辆里的人。因为无论何时都渴望带领他的车辆冲锋，在为期六个月的德拉希安战役中他的连队花费比整个罗阿克兰第二百三十五团在他们为期三年的洛德温地带解放战争的记录中更多的燃料和弹药。而且瑟罕上校是在卡迪安第一百二十四团唯一赢得马卡里乌斯骑士勋章的战士：在伍德肯浅滩战斗中他和他的连袭击并摧毁了一架混沌战斗泰坦。那泰坦守卫着装甲车辆可以渡过亚斯图河并袭击敌人后方梯队一处地点。帝国势力部署了强力的冲击，试图通过浮桥过河，但每一次尝试都失败了。帝国部队指挥官未曾注意这个位置，直到瑟罕的坦克抓获了敌人侦察连从北面渗透的突击部队，并且得到了他们如何能不被发现地接近帝国军的位置的信息。

瑟罕立即登上了他的坦克，征用了供给给第二连燃料和炮弹后轰鸣着开到到北面去搜查该通道。破晓之时，他的侦察车报告发现了浅滩，虽然因为他们试图强渡而吸引了猛烈火力。但决心不记成本地要利用这个浅滩，瑟罕带领他的车辆从他们的车阵和驾驶他的坦克直入水中。在坦克到达的河中心时，雷鸣般的震撼颤动着大地——一架泰坦高耸的形像从河谷岸边的背后出现。三辆黎曼鲁斯在其余则能够散开和反击之前被泰坦的巨炮以同样的时间（三秒）内炸成了碎片。巨兽的空虚护盾闪烁在炮弹的冲击下，但没有一发可以穿透其厚重的装甲；另一大片坦克在其摧枯拉朽的火力下爆炸。

瑟罕上校带队冲锋，他的坦克喷吐着烟雾从河中冲出；支援步兵等待在泰坦的阴影中，但随着越来越多的坦克从河中浮现，其压制火力开始付出代价。数辆存活着接近泰坦的坦克的炮弹近到足以穿过他们的敌人的盾牌；装甲板在接二连三的轰击下被弹幕破开熔融。意识到它低估了它的敌人，泰坦开始撤退——但瑟罕上校是不容忽略的：他开车直至泰坦，将他的剩余弹药打入了其脆弱的腿部关节。他最后一发炮弹引爆了这战争巨兽的关节，沐浴在熊熊火焰和爆炸的金属碎片中，泰坦轰然倒塌在了上校的指挥坦克上，将他和他的机组人员砸死。该连被打残的最后幸存者通知了团总部，并告诉他们发生了什么事。四小时内卡迪安第一百二十四团的侧翼部队越过亚斯图河，并在他们的敌人完全措手不及时赶上了，猛冲碾过了他们的储藏供应营地。每一个阵亡的坦克乘员得到了血红勋章；尽管一些军官认为他应该被军事法庭追审，瑟罕上校被授予马卡里乌斯骑士勋章。

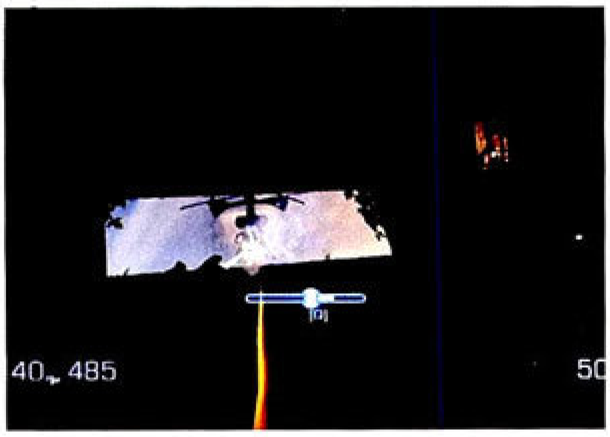
虽然说这是个一个极端的例子，但瑟罕上校有着相当典型的装甲连指挥员心态：敢为人先，戏剧化而富有活力，始终在前线领导还有藐视懦夫。装甲连的男女士兵认为自己是帝国卫队的精英部队，而且常常对卑微的步兵不屑一顾；更是经常忽视了为实现胜利帝国卫队所有的不同部队必须共同努力。







消灭仓库的守卫后大门会打开，迎面而来的是一架直升机，按照提示使用光束带套住直升机后会出现图片下方的时间判定槽，这时当游标与高亮的位置重合时再次按下Q即可粉碎直升机。之后再用光束带关闭大门的马达后即可出门。



出门后见到一个巨大的钻探设备，设备的能源可以给石井充能，这里的环境很适合把敌人踢到山崖下造成高空坠落伤害，由于踢击也会造成敌人滞空，所以能多踢几次改变敌人的飞行方向让他坠崖。再次击落一架直升机后乘坐升降机下到下层。



下层很多敌人喜欢躲在房子里攻击，注意躲在掩体后多利用光束带把他们拉出来。穿过一个小房间后见到前方有大批敌军还有一架直升机，推荐引爆那一排红色的油桶可以秒杀所有的敌人同时引爆直升机解锁成就。再往前走来到一个有机枪塔防守的位置，正面攻击无法伤害到机枪塔，只要通过滑铲切换掩体前进，绕到塔后面就可以杀死机枪手。



随后敌人呼叫空中增援，正好可以提起旁边的火神炮予以还击，火神炮的威力很高，稍微瞄准一点就可以轻松击毁直升机。轻松抵挡几轮直升机的袭击后继续前进，拉动开关后会移动一个水泥板向前推进，注意清理水泥板两侧出现的敌人。清理完房间外的直升机后楼板坍塌，到达下层。



一脚踢开敌人关上的门后门板将敌人压死获得三明治成就，房间里就是石井可以充能的设备，房间内的敌人可以踢到旁边的电线电死。充能成功后设备短路崩溃，一路向前狂奔，拉动开关后交替使用左右键攀爬绳索，时机恰当的话每次可以获得25点数。之后到达一个平台，有很多裸露电线的电杆可以使用。



到达火车平台后出现第一个小Boss，这个Boss皮糙肉厚火力凶猛，建议使用机枪升级后的充能弹进行射击，按【C】键启动充能弹，然后瞄准头部一击即可让Boss晕眩，这时会高亮Boss的头部和臀部，分别表示两个技巧射击成就的达成条件。例如对Boss臀部进行踢击后会把钢板踢掉，这时射击臀部致死的话就会解开一个成就。解决Boss后拾取火车上的机枪就可以尽情屠戮小怪，能得到不少的射击点数。一段时间后进入剧情动画。



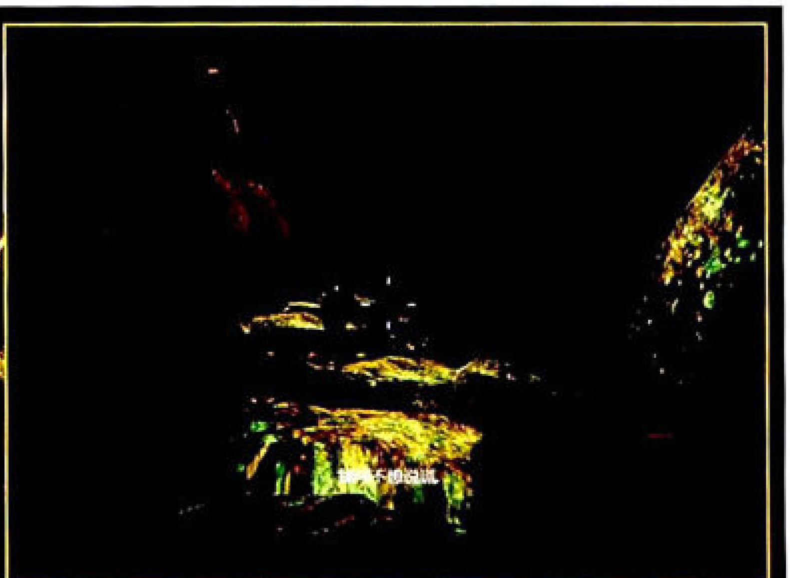
剧情动画后钻探巨轮会紧追着火车，场面比较壮观，玩家需要用火神机枪消灭紧追不舍的飞车党。消灭一批飞车后会是来另一列火车，这时建议按右键瞄准火车上的红色爆炸物可以快速消灭敌人，不要忘了上面还有一个小Boss需要消灭。之后会连续出现直升机，对于现在没有掩体而且移动较慢的主角来说威胁较大，要及时右键瞄准消灭。

之后出现了新的敌人--女妖直升机。这种直升机会扔下追踪型鱼雷，需要优先消灭鱼雷否则会车毁人亡。当巨轮经过高大的红色油料塔时，射击引爆油料塔可以改变巨轮的移动方向。解除巨轮危机后又迎来的敌人的火车增援，消灭最后一波敌人后却发现无法与这节即将爆炸的火车脱离，于是主角在爆炸中又晕了过去。



第一幕第三节-怪物很生气

依托主角光环格雷森·亨特和队友再次大难不死，通过左右键攀爬达到山谷继续开始旅程，沿着山路前进杀死两个放闪光弹的小兵后获得新武器--左轮手枪，这把枪伤害比较高，弹道偏移小，爆头的话可以一击必杀。消灭赶到的直升机后继续前进进入山洞。





进入山洞后能捡到不少弹药，还见到了很多恐龙蛋。使用踢击或者开枪可以打破龙蛋开路，当然踢击能节省子弹。走到一条死路后似乎惊醒了什么大怪物，出现了一分多钟的倒计时，赶紧往回跑然后左转快速踢碎龙蛋打通道路，利用滑铲和冲刺可以更快到达出口。离开山洞后石井修好洞外的秃鹫直升机逃出生天。

滑铲

按住空格键移动可以快速奔跑，双击空格键更能使出特色的滑铲，滑铲的速度很快而且可以踢飞体型较轻的敌人，可以用于快速移动和获得滑铲相应的技巧射击积分。

跟随队友一路拼杀，一路上的敌人不会构成太大威胁，只要爆头就能快速消灭敌人。来到一个空地上见到一个死亡回响的成员正在英勇杀敌，还展示了一种蓝色的光束武器。不用等主角动手他就被一辆汽车压成了肉酱。拾取他手臂上的光束带后主角获得了新的能力。

光束带

这是一件神奇的武器，按下【Q】键后会向目标射出一条蓝色鞭子一样的光束，然后将远处的敌人拉拽到身边同时减缓敌人的速度让他在空中悬停，之后就可以进行追加攻击，比较类似《鬼泣》的恶魔之手。这个技能的判定比较大，即使敌人躲在掩体内，或者中间隔着一些障碍也能将其拉过来，非常实用。



使用刚刚得到的光束带拉开旁边的引擎后得到能量电池，现在该返回去救石井了。接下来的一段路为了让玩家尽快熟悉光束带的操作，设置了很多需要使用【Q】技能的障碍。依次用光束带排除之后来到在一个铁栅栏前，这个栅栏无法用枪支或者手动打开，必须按照提示将远处山崖上的敌人拉到栅栏上刺死，重复几次过后铁栅栏就会被撞开。然后一路冲杀很快就会返回飞船。

环境伤害

游戏中可以利用光束带和【E】键踢击的组合将敌人踢到危险的地方造成环境伤害，只要留心观察场景就不能发现一些尖锐的钢筋，脱落的电线，高速旋转的电风扇都可以利用来造成环境伤害。环境伤害不仅可以一击必杀还会获得更高的点数。



回到飞船后将能量电池交给博士，主角在手术室外进行观察，不想竟有敌人混进了飞船，一番苦战后还是寡不敌众被打倒在地，在这危急关头主角引爆了飞船上的易燃物质再次昏迷了过去。

光束带小技巧

由于游戏没有跳跃的设定，所以有些武器落在高处的平台就无法直接拾取，这时可以利用光束带把武器拖过来以获得子弹补给。

技巧射击系统

当玩家使用特殊的攻击方式消灭敌人时就会获得技巧射击点数，"特殊攻击方式"的种类繁多，比如击中头部的一击爆头，把敌人钉在高处尖锐物的"巫毒娃娃"，击中喉咙的"见血封喉"等。初次达成某种技巧射击会获得类似成就的大量点数，之后的技巧射击视技巧难度点数各有不同。这个系统鼓励玩家使用多种杀敌技巧以及活用各种武器才能快速获得大量点数用于升级和购买子弹。另外新获得的武器必须登录一次补给舱才能看到技巧射击达成条件。



进入工厂清理敌人，场景内有很多易爆物资，可以用机枪或者光束带引爆，现在可以按【N】键查看技巧射击的达成条件，然后试着按条件进行特殊射击。一脚踢开电梯的门后结束本章。(踢门后铁门还会反弹回来伤到自己，很搞笑的细节)

突发事件

游戏中会随着剧情需要出现突发事件，当出现突发事件提示后需要按住鼠标右键，然后镜头就会转向发生剧情的视角。这个设定一方面可以让玩家不错过每一个重要剧情和提示，如果反应快的话还可以获得不菲的技巧点数。



第一幕第一节-恍如昔日

主角从飞船的残骸中醒来，发现所有的队友都死了，除了石井。博士把他改造成了一个半人半机器的战士，石井显然对主角的鲁莽很是愤怒，不过通过主角手中光束带的通讯器得知，将军就在这个星球上呼叫增援飞船。于是出于无奈，石井只能和主角合作找到将军一起逃出星球。路上有很多飞船的残骸，其中橘色的油桶可以按【E】将其踢到敌人中间引发大爆炸。





再往前走穿过一个脊骨大桥就可以看到一个特别的装置，那是C.C.U.R补给舱，通过使用光束带登录补给舱可以给你的战斗进行评价获得射击技巧点数，而技巧点数可以用于购买枪支子弹和改造升级。登录之后前方的铁门就会打开出现大量敌人，接下来的战斗就可以开启游戏的特色系统--技巧射击系统。

第一幕第二节-远离爆炸的末班车

进入地下隧道后会见到一个补给舱，如果弹药不足的话可以先行补给。利用滑铲滑下水坡道，顺便把一个在小解的守卫踢到铁栅栏上挂成了巫毒娃娃...然后一路拼杀穿过隧道来到了一个大型仓库，里面挂满了各种机械载具(注意及时按右键获得突发事件点数)。使用光束带引爆空中的机器后会引来士兵，注意躲在掩体后射击，利用光束带把高处的敌人拉下来。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

猿人部队

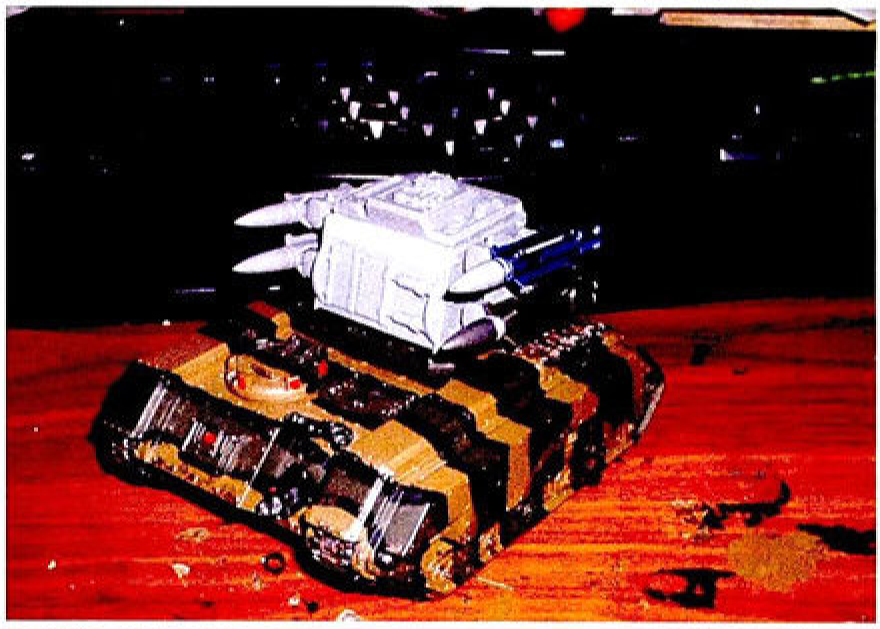
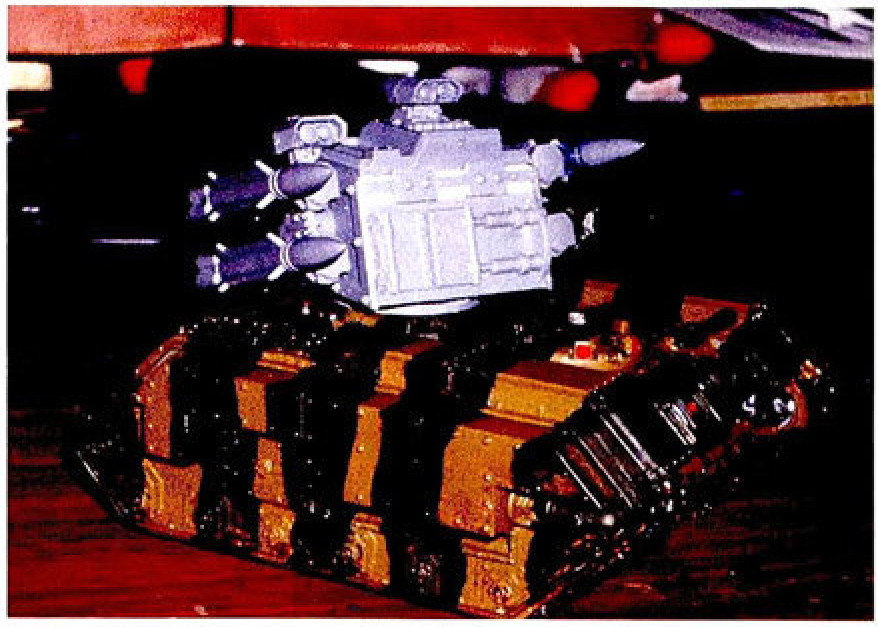
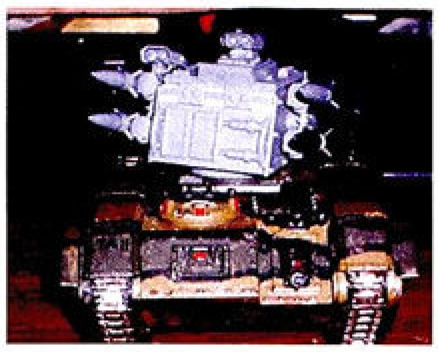


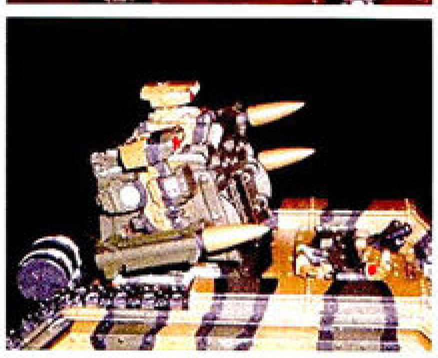
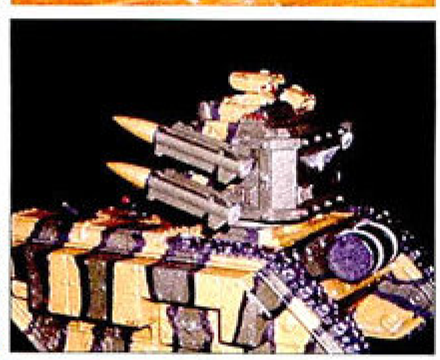


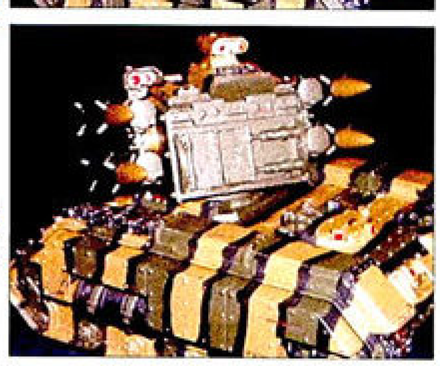




蝎尾狮

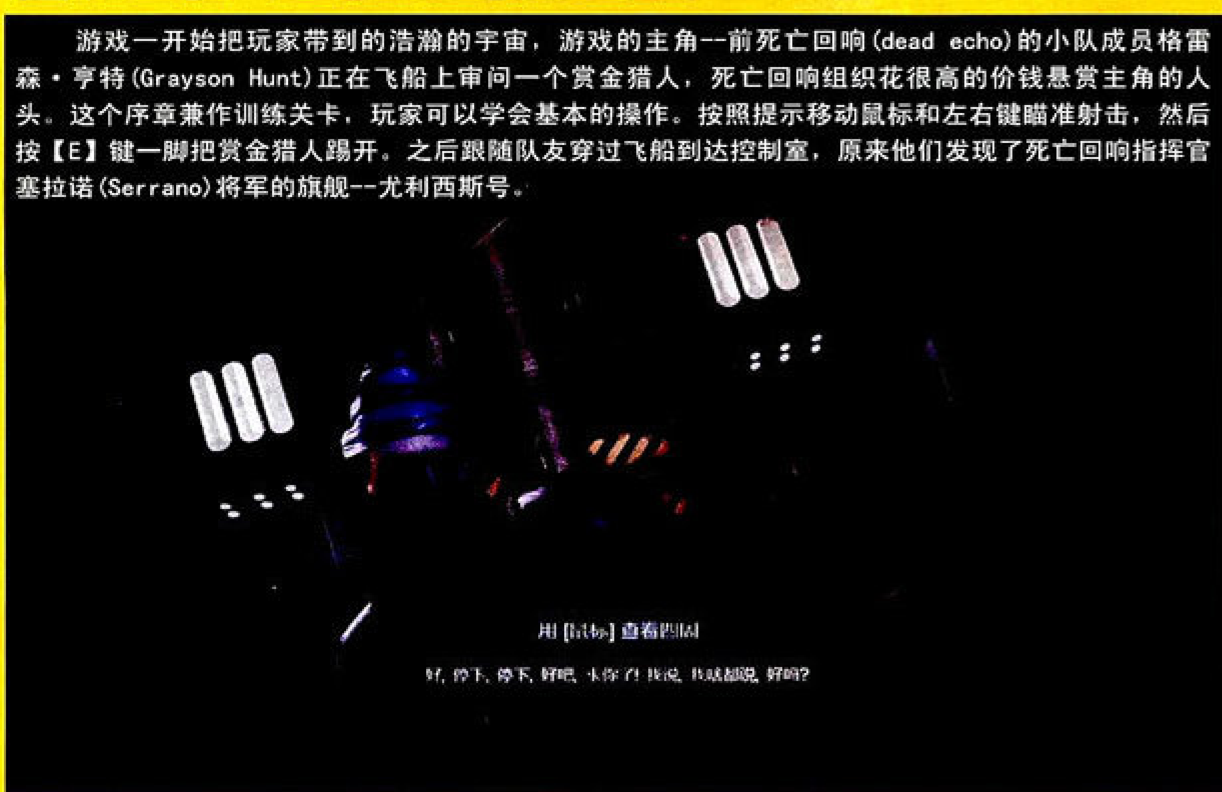




你想怎么杀？子弹风暴全程攻略

序章-通往地狱之路

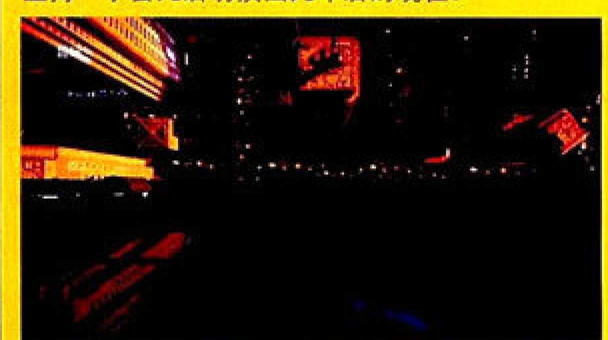
游戏一开始把玩家带到的浩瀚的宇宙，游戏的主角--前死亡回响(dead echo)的小队成员格雷森·亨特(Grayson Hunt)正在飞船上审问一个赏金猎人，死亡回响组织花很高的价钱悬赏主角的人头。这个序章兼作训练关卡，玩家可以学会基本的操作。按照提示移动鼠标和左右键瞄准射击，然后按【E】键一脚把赏金猎人踢开。之后跟随队友穿过飞船到达控制室，原来他们发现了死亡回响指挥官塞拉诺(Serrano)将军的旗舰--尤利西斯号。





主角不顾队友的反对执意进攻尤利西斯，这时进入炮击视角开始一场星际大战的迷你游戏，主角不能控制飞船移动，只要瞄准红色提示的目标按左键射击即可。当然以主角船只的实力无异于以卵击石，很快船只严重受损，主角决定玉石俱焚和旗舰同归于尽。随着巨大的爆炸主角进入昏迷状态出现闪回，画面切回到几年前主角的最后一次行动中。

主角在死亡回响最后一个任务是刺杀一个"走私贩子"，主角的小队很拉风地穿着磁性靴子站在摩天大楼上，按【E】键踢开电梯后找到潜入点踢开玻璃华丽地消灭了目标。不过队友佐藤石井(Ishi Sato)从"走私贩子"的电脑里发现他只不过是一个揭露塞拉诺将军作奸犯科的记者。原来塞拉诺将军一直以铲除邪恶的幌子让这个特别行动小队执行排除异己伤害无辜的任务，发觉真相的主角决定脱离组织逃亡宇宙。这时警卫赶到战斗打响，瞄准警卫的头部射击可以快速消灭敌人，坚持一小会儿后切换回几年后的现在。



主角的飞船坠落到一个叫Stydia的星球，亨特拥有主角光环似乎没有什么大碍，不过他的队友石井就没那么幸运了。跟随另一个背起石井的队友赶往医务室，石井的伤势严重，需要引擎的电池补给启动医疗设备。于是主角和一名队友外出寻找坠落的引擎电池。



第二幕第一节-身陷险境的少女

从水池爬起来后继续寻找信号源，沿着山间小道继续前进，不久就看见一个宏大的城市，使用光束带将一个列车残骸拉下来搭桥通过悬崖。进入城镇后会发现一个水池，游戏中所有的水池都满是食人鱼，把敌人踢进水池就会得到一个环境伤害成就。沿着房屋继续前进，到达一个夜总会门外的庭院，这里敌人较多，但是有很多陷阱环境可以利用，比如引爆热狗车杀敌可以获得一个特殊奖励。清理完毕后进入夜总会。



收集要素

游戏中有两种收集要素，在选关界面里可以看见每一关的收集品情况。在这里会遇到第一种收集要素--电子蜂群，只要点射掉每一只电子蜂就可以获得不菲的奖励并记录到收集进度里。另外蜂群本身也是一个陷阱，可以把敌人拖到蜂群里进行击杀，获得特殊技能奖励。



穿过水池往前走不远就可以看见第二个收集要素：新闻机器人，同样只要毁灭机器人即可完成收集获得丰厚的奖励，你需要做的仅仅是找到它然后踢一脚。

进入夜总会后在进门第一个桌子上有两瓶酒，按【R】可以饮用，在醉酒状态下消灭敌人会有"醉鬼杀人"的特殊奖励。但是小心前方会出现一个小Boss，注意隐蔽和使用充能弹打致晕眩。杀出夜总会后在前方高台上有不少埋伏的敌人，引爆高台上的油桶可以消灭不少敌人。剩下的敌人只要站在仙人掌后把他拉过来就可以直接刺死在仙人掌上，省时省力省子弹。



继续前进，左边的大门会出现不少敌人，可以把热狗车踢到敌人中间然后射击引爆，很容易得到燃烧伤害和友军误伤加成。然后跟随队友前进，踢门-开门-踢门，在一个小仓库内注意开门后会出现装有四个敌人的集装箱，这四个敌人站位密集而且都是近战敌人，非常适合练习取得充能弹的技巧射击。之后要小心一群拿着连枷炸弹的新敌人，注意不要让他们近身，射击他们身上的红色炸药可以直接引爆并且伤害到附近的敌人。消灭这波敌人后可以得到他们手中的爆炸连枷枪，这种武器可以射出爆炸性的连枷捆绑在敌人身上，再按一次左键或者等待几秒后爆炸。



拿到连枷枪后继续前进，在补给舱登录后即可开启连枷枪的技巧射击条件。在一个平台上出现了新的环境伤害陷阱--电风扇，清理房顶的小怪后会在一个小房间出现小Boss，引爆房间内的爆炸物可以快速消灭他。继续前进，在穿过一个旅店后的一个补给舱附近会有电子蜂群，别忘了收集。发现女子的太空舱后沿着血迹一路追踪。

没走多远在一个活水公园里发现了正在苦战的女子崔斯卡(Trischka)，主角向她发出同行的邀请，不过崔斯卡显然不买账，一溜烟没了踪影。沿着公园追踪崔斯卡。沿途有很多球状的爆炸物，善加利用可以节省不少弹药，这里的小怪有新武器--散弹枪。使用蓄能弹解决平台上的小Boss后进入7D怪物屋结束本节。



第二幕第二节-最糟糕的家庭假期

进入华丽的怪物屋后使用补给舱开启散弹枪的升级，踢开几个挡路的栅栏后进入到一个模拟都市的场景，这里的建筑模型都可以造成电击伤害。这里的敌人比较抗打，可以利用刚获得的散弹枪进行近距离攻击同时解锁特技射击奖励。





清理模拟城市的敌人后，开启一个通往地下的机关时出现了一只巨大的机械恐龙，按【R】键闪避跳跃到地下通道沿途清理通道内的敌人后再次遇到巨型恐龙，石井一拳砸开了小门的控制器，从小门进入，穿过通道没多久就看见机械恐龙迎面撞了过来，正在这千钧一发，一个小兵似乎拿着什么东西乱按，恐龙的动作减缓了，马上干掉小兵后发现原来那是恐龙的控制器...

拿到控制器的主角和玩家一样兴奋，这件大杀器刀枪不入非常威猛，鼠标左键控制恐龙转身和射击，【C】键控制怪物与场景互动，比如可以撞开围墙，推开车辆打通道路。然后指引恐龙撞开铁门杀出一条血路，消灭沿途的敌人并破坏桥梁后，石井会打开挡路的铁门让你前进。从楼梯下来后敌人会派出直升机增援，注意利用周围建筑物进行隐蔽，使用右键瞄准可以更快消灭直升机。清理完所有敌人后撞开前方左侧的门，机械恐龙跌入水池后也就报废了。进入前面的矿道结束本节。

第三幕第一节-一个狙击手以一敌百

一开始穿过空无一人隧道，主角踢开一个罐子后撞断了矿道的支撑柱，开始十五秒的倒计时，利用滑铲赶在矿道崩塌前快速通过。离开矿道后见到别有洞天的大坝景色。这时接到死亡回声的通讯，司令部被敌人围困在大坝中。沿着大坝旁的小路继续前进找到升降机欣赏大坝风景。上到平台后又有一场恶战，那种身上背着骨头棒的新敌人--爬行者行动比较敏捷无法用光束带拖拽，踢击也会闪避，不过可以使用滑铲将其滞空。



再往前走遇到一名狙击手，利用滑铲可以快速接近狙击手予以击杀。捡到了游戏里最好用的狙击枪，这把狙击枪不仅会标记远处躲在掩体里的敌人，如果按住右键射击的话，射出的子弹还能在子弹时间内使用鼠标自由操控运动方向，很像《奇点》里的追踪者榴弹枪。利用这把强力的狙击枪可以轻松消灭远处房屋上的敌人。跟随队友进入屋内，里面已经尸骨遍地。





穿过房屋后发现高台上出现了更多的狙击手，使用狙击枪后敌人会进行闪避，需要引导子弹的轨迹命中敌人。在一座铁桥前，石井负责解开锁定，主角负责清理远处的狙击手。搞定之后沿途清理小怪进入酒吧。这里的怪物行动灵活需要用狙击一一清理，之后沿着码头迂回前进，这一段路的敌人很多，利用掩体狙击或者滑铲到敌人面前用散弹效果都不错。进入房间开启升降机到达下层。在下层的一个露天房间内清理所有小怪进入升降机完成本章。这一章节战斗很多，需要熟练使用各种武器和战斗技巧。

第三幕第二节-一团混乱

赶到死亡回响的信号发送地后，没想到等待着主角的是一场伏击，使用光束带升级后的重击技能（长按Q）可以快速清理掉高台上一大片敌人，不过每次重击充能的花费比较高，不要浪费在单个敌人上，可以用狙击枪的标记功能查看敌人密度再决定是否使用重击。随后放下吊桥进入对岸的房屋。



进入房屋一番开门-踢门-开门之后到达了一个熔炼车间，主角发现那个女子崔斯卡正被几个兽人拖进内部车间，那几个大型的熔炉都是环境陷阱，使用滑铲可以将爬行者踢入熔炉获得技能奖励。清理完车间的敌人后靠近车间大门发生剧情。崔斯卡勉强答应带领主角到达撤离点，跟随崔斯卡继续前进，她告诉主角那个有纹身的人类帮派叫骷髅帮，与本地原住民的爬行者交恶很深。



跟随崔斯卡继续前进，平台上敌人很多，由于可以踢击和拖拽，所以战斗方式很自由，穿过平台广场后开始沿着水坝的建筑楼梯下到下层，这里可以利用高空造成坠崖等多种伤害。使用滑铲可以快速接近敌人。在楼梯的尽头进入升降机到达水坝上层。



刚到达上层，映入眼帘的就是巨大的水轮，将敌人踢入水轮或者踢到水轮下的的瀑布分别会有两个特殊的环境伤害成就。往前走几步主角拉断了水轮的发电机来搭桥，不过短路的电流足以摧毁水轮，现在要快速离开此处。接下来的战斗比较混乱，爆炸和水滴比较干扰视线。当主角拉断第二个发电机后水轮彻底崩溃。

在最后一段路上会出现一架直升机，可以考虑用狙击枪杀死飞行员获得成就，随后水轮崩塌无路可去，只能纵身一跃跳到绳索上滑到下方的平台。之后会有一批直升机追击，这时不能狙击，使用【Q】光束带将其摧毁。最后水轮掀起的大浪将主角一行人的“小船”掀翻，进入下一幕。



第四幕第一节-华山一条路

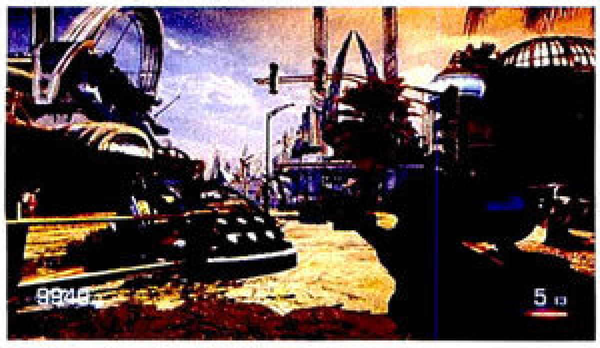
主角又一次大难不死，跟随美女继续前进，踢开一个广告牌搭桥后来到一个长满藤蔓植物的现代都市，那种黄色的圆球是一种孢子寄生虫，将其踢到敌人头上再将其杀死可以得到几个成就。另外远处的孢子也可以用光束带拉过来再踢到敌人头

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

上。清理这一区域后前方有一个狙击手阵地，注意隐蔽之后还击。穿过大楼废墟的小道，看见一个路过的士兵被食人花吃掉，当然这种食人花也有环境伤害成就。



继续前进，踢开挡路的舱门爬过绳索到达裂口的另一边。这里的敌人是狙击手和步兵的混合兵种，优先消灭伤害较高的狙击手。清理完毕后崔斯卡发现了逃生舱的地点，不过她的擅自行动让石井很是恼怒，并警告她再有下次绝不客气。跟随她前往右边的岔道，不过这条路被死死封住，崔斯卡说如果主角在15秒内想出办法就会实现主角一个愿望。开始15秒计时，这时马上转身射击身后坡道上挂着的一个巨大的球就可以让球滚下来打通道路。主角希望崔斯卡能原谅石井的冲动。



穿过大门，清理通道的杂兵后在平台上会出现一个强化型的小boss，这个Boss可以抵挡充能弹的攻击，需要现将场景内的圆球爆炸物踢到boss上就可以去掉外层的装甲，然后就和之前的boss打法一致，需要拿成就的话注意机枪的充能弹不要命中Boss裸露的头部，否则会直接秒掉Boss无法造成晕眩，瞄准腹部就行了。消灭Boss后得到新武器--跳跳榴弹。发射后按住左键可以让炮弹弹跳。进入地下室完成本节。



第四幕第二节-碍手碍脚的食人花

进入地下室后，出现了新的环境伤害类型--毒气孢子，击中孢子后会让附近的任何人中毒。在中毒状态消灭敌人或者消灭中毒状态的敌人都有成就可拿。继续前进，石井在开启铁门后与一个巨型触手怪物激战，主角赶到后正好目睹石井被怪物活活吞下去。不过石井发送的信号给了主角一线希望。沿着信号的来源追踪。

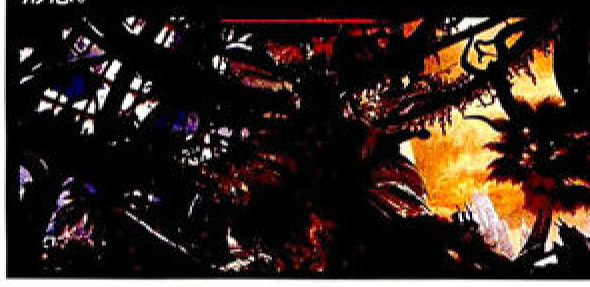
这里是个巨大的植物园，有大量的仙人掌和食人花可以利用，穿过植物园到达一个雕塑广场后出现一架阿帕奇直升机，直升机里也是一个装甲型boss，如果场景内的爆炸球用光的话就用弹弹榴弹枪破甲。消灭Boss后继续前进，来到一座宏伟的建筑前，小心沿途的食人花，如果不小心被咬住的话就快速连续点击【E】键挣脱。进入大厅后面的一个房间触发Boss战。战胜Boss后跳入深坑结束本节。



Boss：变异食人花



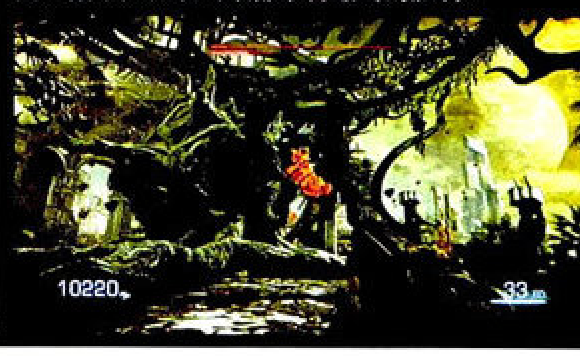
变异食人花一共有两个形态，只要掌握弱点并不难击败，在第一形态中先集中攻击Boss的嘴巴消耗屏幕上方的红条，充能武器和跳跳球的伤害非常可观，普通枪支中机枪的效果较好。如果Boss伸出嘴来捕获主角时，快速按【E】键即可挣脱，至于触手攻击只要拉开距离根本构不成威胁。红条消耗完毕之后Boss露出身上深红色的囊包弱点，这时不必浪费子弹，使用光束带即可快速摧毁红色囊包。如果一回合内无法摧毁所有囊包的话红色血槽会补满，继续重复一轮攻击直到再次露出囊包后全部摧毁即可。主角的滑铲可以在场景内快速移动，摧毁所有红色囊包进入第二形态。



第二形态:Boss会抓起天花板倒掉着进行攻击，新增加了一招爆炸孢子技能，只要在Boss吐出黄色的孢子后远离然后迅速引爆即可。如果弹药不够的话可以在场景内找到弹药箱补给。主力武器同样是机枪和机枪充能弹，这时候跳跳球已经够不到Boss，而狙击伤害也欠佳。



同样攻击嘴部消耗完血槽后，Boss会掉到地上吐出花粉治疗，这时画面变绿突出橘黄色的弱点根须，集中火力攻击橘黄色的根须后胜利就在眼前了。Boss最后颈部会变红充血，攻击方式不变，集中火力攻击颈部取得最终的胜利。



第四幕第三节-岌岌可危

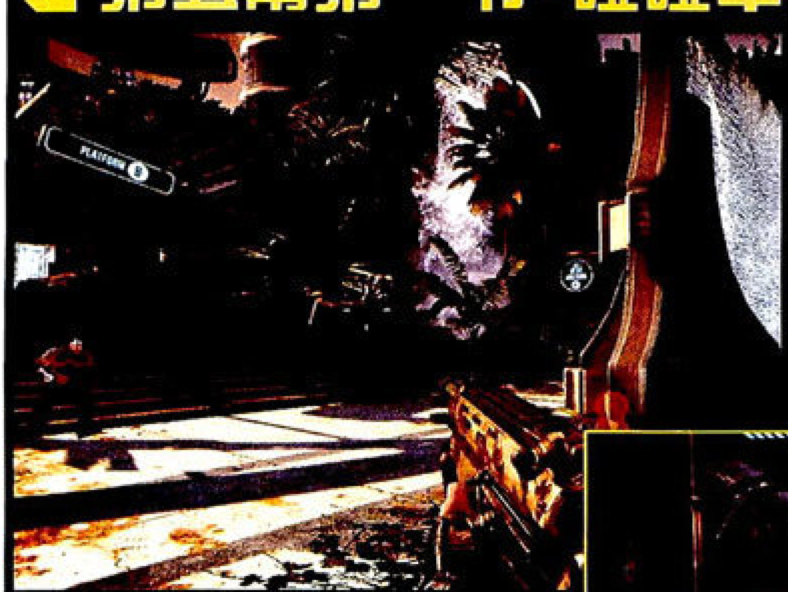
进入深坑之后石井重新加入队伍，穿过高层建筑崩塌的小路进入一片废墟，这里的裸露钢筋很多，非常适合用光束带拉过来挂成巫毒娃娃，继续前进遇到一个机枪点，如果有狙击的话可以很方便地爆头，然后机枪左边的那一群敌人只需要按下敌人旁边的机关就可以很血腥地全部压成肉酱获得成就。沿着轨道继续前进。





穿过一截又一截岌岌可危的高楼楼板，大楼终于支撑不住，这时候出现30秒钟的逃离倒计时，利用滑铲快速移动到一座管道电梯处，还有一个快速反应需要射击油桶加快速度，最后主角一行三人在爆炸中逃离了崩塌的大楼。进入下一幕。

第五幕第一节-碰碰车



乘坐电梯到达上层平台后赶来的直升机会空降一个装甲型Boss，利用周围的圆球炸弹两次即可破坏装甲。清理平台上的敌人后崔斯卡开始修理单轨列车，主角和石井负责护卫。这时出现了几架直升机，可以根据需要获得直升机的相关成就。随后在列车右边开始出现一波敌军，使用跳跳弹的充能弹可以轻松防守台阶并且获得充能弹的技巧射击点数。然后列车左边也如法炮制，就算是Boss也无法越雷池一步。



随后进入列车，在列车上见到了崔斯卡描述的超级变异生物--炎魔，炎魔撕裂了列车的电缆导致列车坠落，结束本节。

乘上直升机后需要空中掩护石井，瞄准地面上的爆炸物可以消灭大片敌人。同时还要消灭那个巨型怪兽，等到直升机飞到怪物头顶时会出现提示，攻击怪兽颈部的红色伤痕，连续射击后会取得特殊成就。然后按照提示破坏楼层玻璃和坠落的圆球后再次攻击怪兽颈部即可结束战斗。塞拉诺将军告诉主角他们的任务是摧毁并重建这个旅游星球，而只消灭生物的DNA炸弹将在2小时后引爆，不过救援船最快要3小时才能赶到。崔斯卡逼问塞拉诺将军谁是杀父仇人时，将军为了争取到主角同行将崔斯卡推下楼。



第五幕第二节-我们如何解决那个问题？

主角刚一清醒过来，就要面对新的强敌--炎魔，这种怪物行动敏捷力大无比，只有命中身上的光斑才能消灭它。如果枪法不好的话直接把它踢到旁边的仙人掌可以实现秒杀。利用狙击枪杀死两腿之间有光斑的炎魔后会有特殊奖励。

利用滑铲进入卷帘门不能完全打开的房间后消灭两个炎魔，拉下开关让队友进入。这时需要在房间里抵御炎魔的进攻。清理完毕之后骷髅帮的女妖直升机会炸开铁门。沿途继续清理炎魔，一架直升机坠毁后高速旋转的螺旋桨可以充当之前电风扇的陷阱效果。

清理直升机附近的炎魔后出现了一个大型的变异炎魔，对付它的唯一办法就是利用连枷枪或者充能弹等大威力武器造成晕眩，然后将其踢到直升机处搅成肉末，随后螺旋桨被破坏路也打通了。进入升降机后本节结束。





第五幕第三节-我们有点不开心

升降机行进到一半卡住了，主角一脚踢开，沿着小路继续前进。在一条小道上崔斯卡掉入一个空洞中，石井和主角在是否去救崔斯卡的问题上产生了分歧，石井独自行动寻找飞船，而主角决定去救崔斯卡。崔斯卡偷听了主角的对话，原来崔斯卡就是主角几年前杀死的记者的女儿，于是格雷森·亨特无奈只能隐瞒自己就是她的杀父凶手。两人继续前进，原来他们掉入了炎魔的巢穴。在一个绿色酸液的池子里，变异炎魔自己掉进了池子，主角和玩家都想对此吐槽一番。





终于回到了地面，前方不远处的一个补给舱可以升级散弹枪充能弹，这种充能弹花费很高但是范围和伤害也非常理想，可以瞬间消灭大量敌人并让Boss破甲和晕眩。用它消灭小Boss后打开门进入下一个城市场景

进入城市后发现某种巨大的怪物能轻易摧毁楼房，不过当务之急是消灭从道路两旁蜂拥而来的炎魔，往前一番拼杀后巨大怪兽的剧情动画。乘电梯到达上方平台，夺取一架直升机一架直升机开始利用火神机枪在空中扫射。

第六幕第一节-爸爸会带你回去

跟随将军下楼后见识到了他所说的闪电风暴，把敌人踢到场景外的风暴中会有特殊伤害奖励，同时注意自己也不要移动到带电的区域。穿过一片废墟时出现了一种新型的电击Boss，先要使用充能弹打掉它腹部的电球才能进行近身攻击。消灭Boss后得到最后的武器，射钉枪射出的高速长钉可以贯穿一条直线上的所有敌人。



穿过闪电风暴的走廊时遇到一个强化Boss，还是利用爆炸性的武器可以破去装甲，或者绕到Boss身后攻击他的弹药包也可以引爆装甲。注意在清理大厅后按下电梯按钮会出现两个电击Boss，建议使用在电梯口扔下弹弹球蓄能弹，利用定点弹跳爆炸一发即可消灭两个Boss。进入电梯后进入下一章。



第六幕第二节-麻烦来了

从电梯下去来到一个废旧的工厂和辐射废料汇成的河流，原来这是一个关押犯人劳动改造的工厂。主角不幸掉入废料河中后跟随队友狂奔到最近的岸边，并遇到了炎魔的围攻。随后主角在通过一个小屋时发生坍塌，暂时与队友分开，再次遇到炎魔袭击时可以将其踢到铁栅栏上挂巫毒娃娃快速消

灭。然后与队友会合一起抵御进攻，这时可以使用跳跳枪的充能弹坚守阵地，消灭赶来的炎魔。



继续前进，将军被一个炎魔扑倒掉入下层，石井在和主角前往救援的路上终于敞开了心扉愿意跟随主角踏上救赎之路。干掉前方高楼的狙击手后会在右边和身后各出现一批敌人，可以考虑引爆敌人身后的油桶快速消灭他们。





与将军会合后继续前进，使用光束带拉下桥梁后发现那种异形虫子的体液具有高腐蚀性，按下电梯按钮后需要保护电梯轮组不被虫群破坏。到达上层平台后这一区域即将崩塌，在千钧一发之际利用滑铲通过即将闭合的大门。之后找到坠毁的尤利西斯号结束本章。



第六幕第三节-杀出一条血路

从绳索降落到尤利西斯号后进入飞船坠落的大楼，楼内有大量的裸露钢筋，可以轻松将炎魔踢到上面，由于房间较小引爆爆炸物效果也不错。穿过大楼进入飞船后，有一个房间满是易燃气体，这里不能开枪，使用踢击和滑铲将炎魔踢到电风扇里绞杀。





到达动力炉后，由于飞船启动了保护程序，一些动力炉周围的一些通路产生了高压保护电流。瞄准动力炉使用光束带使其暂时停止工作就可以翻越过去。爬到动力炉顶部再次遇到变异炎魔。将其晕眩并踢到电线上，使用光束带解决。

继续消灭一个房间的炎魔后终于到达炸弹的储藏室，按照将军的指令按【R】键进行操作，之后将军告诉主角刚刚启动了炸弹了。发觉被出卖的主角四处寻找出路，用光束带拉开一个通道后前进，没想到绕了一圈又回到了原地。正在走投无路时崔斯卡的及时出现打开了大门。一同出去找将军算账。

第七幕第一节-那货丢下我们出去了

从飞船里逃出去，大楼已经摇摇欲坠，踢开几根柱子打开通路。从电梯下到地面后发现骷髅帮与爬行者正在发生激战，这里敌人众多，使用范围伤害的武器效果较好。

随后进入航空港，这里主角与队友分开行动，主角负责在高台掩护队友推进，同时也要独自面对敌人。队友放着不管也不会有什么生命危险，不过别指望他俩能独自杀死多少下层的敌人。掩护队友走过一段路之后在下层会出现两个装甲Boss，绕到Boss背后射击弹药包可以快速破甲。也可以在Boss之间投下一个跳跳充能弹解决这两个敌人。



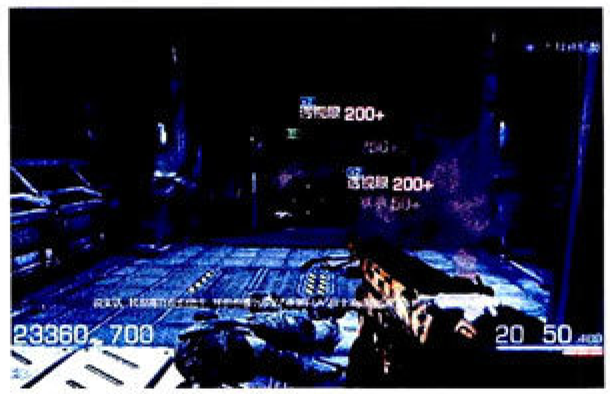
与队友汇合后跳进沙发前要做好充分准备，房间里的战斗是一个难点。里面的敌人非常多还有数个Boss依次出现，推荐武器是散弹枪和跳跳弹。尽可能跑到二楼的平台进行防守战，这里不要吝啬散弹枪充能弹。成功消灭所有敌人后进入行李货仓。

穿过货仓进入平台后看见飞船已经到达，必须在两分钟内赶到机场。不要再和路上的敌人纠缠，利用滑铲和散弹枪可以快速推开挡路的敌人，一路滑行到达远航船的降落点，用光束带拉开舱门本节结束。



第七幕第二节-我不用你负责

进入尤利西斯号之后就会迎战重装回响的士兵，这种士兵的机枪也可以充能，如果主角使用机枪充能消灭正在充能的士兵可以获得"比比谁更快"的成就。继续前进按下舱门按钮可以将士兵扔下飞船。随后崔斯卡谎称钻过通风口开门，实际上一个人去找塞拉诺复仇去了。石井让大门短路后继续前进，故技重施可以让大量敌人弹出飞船。



利用散弹充能弹可以消灭门口的三个敌人和机枪手，拿到火神机枪后开始大开杀戒。前方的房间有两个机枪炮塔，如果没有狙击的话可以用光束带把机枪手拖过来。清理房间敌人后石井会输入密码打开大门，主角要使用那两个火神机枪帮队友掩护。

进入驾驶室后引发剧情，有很多快速反应按键可以获得不少点数奖励。石井牺牲自己保护了主角战胜了塞拉诺将军，正以为赢来大结局的时候将军尚未死去并派兵包围了主角。无奈只能弹射出飞船重重摔在地上。一起被抛弃的还有重装回响的士兵。

主角和崔斯卡商量现在唯一的办法就是回到尤利西斯号乘坐弹射逃生舱离开这个即将毁灭的星球，现在其他士兵也是这么想的，沿途使用威力最大的散弹枪充能弹消灭重装士兵，最后的一段旅程不用吝啬弹药。在最后四十秒内找到逃生舱赢来结局。

尾声

亨特和崔斯卡逃离了DNA炸弹的毁灭性爆炸，而从一段黑屏对话中听出石井似乎被将军改造成了一部杀人机器，如果有续作也在意料之中。



Martin Wallace

华丽的古典乐章

锡矿工的足迹

Tinner' s Trail

马丁·华莱士（Martin Wallace），来自英国的著名设计师，也是笔者最喜欢的设计师之一。他设计的游戏，一般通过其名下的出版公司Warfrog Games发行。如Brass，Automobile，Age of Steam等都是马丁非常成功的代表作。这些游戏，一般以中深度策略为主，并且非常强调玩家间的互动。同时，每一部作品都蕴含丰富的历史背景，玩起来有非常强的代入感。如果用音乐来比喻的话，马丁设计的游戏就像是古典交响乐，朴实的游戏配件，却能给玩家带来非常华丽游戏体验。本篇要介绍的古典乐章名为锡矿工的足迹（Tinner' s Trail），描绘的是工业革命时期，关于英国康沃尔郡锡矿产业的故事。

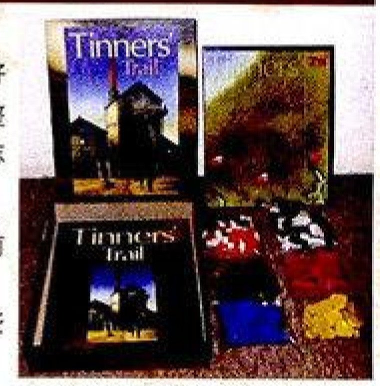


康沃尔（Cornwall），位于英国西南角，是威尔士的一郡。



游戏配件

首先来看游戏配件。作为Treefrog Line的第一个游戏，Tinner' s Trail在配件上为后面的一系列游戏奠定了相当好的基础。封面的相框模式，可以说是非常好的尝试，也为整个系列添加了相当的古典气质。这也成为后来马丁作品标志性的特征之一。



开创Treefrog系列游戏，马丁的原意就是要抛弃之前设计作品种众多的卡牌和板块，而尽量全部使用木头配件。打头炮的Tinner' s Trail当然做到了这一点。而且，这些木头配件非常漂亮，不仅样式繁多，颜色也五花八门。

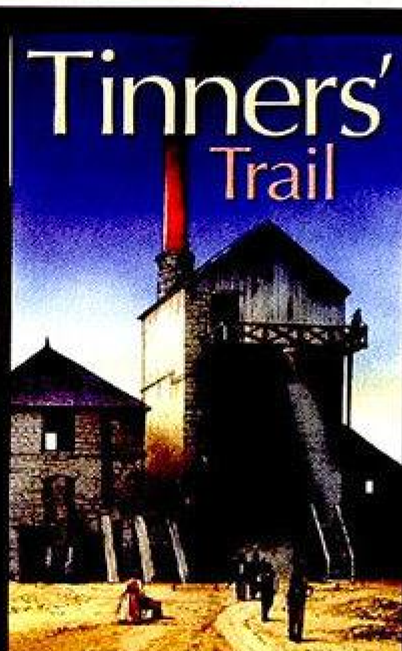


图中右侧的四种颜色，红、黄、绿、紫代表4个玩家。每个玩家有3种不同的标记，最高大的代表矿场，圆片为记录行动所用，而方块是用来记录VP得分的。左侧黑色和白色的是各种发展设施，他们是提高矿场开采效率的重要因素，也是游戏中玩家竞争的主要对象之一。



剩下的橙白蓝三色就是资源了。其中，橙色代表铜、白色是锡，他们能为玩家带来经济效益。而蓝色代表水，是矿井的天敌。因此在游戏，如何扼制水势的发展，是玩家需要解决的一大问题。

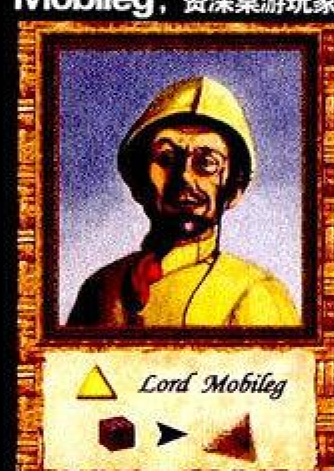
她是世界上最具历史的产锡区。自石器时代以来就已经开始采矿了，历史记录表明在11世纪与12世纪那里就已创办了锡矿业。由于锡能制造古代最重要金属——青铜，锡在古代是一种需求相当庞大的矿产。中世纪时康沃尔矿山数目约有2000座，至十九世纪工业革命犹未衰微。直至二十世纪末年国外的竞争使锡的价格下跌，现存的锡矿大多是作为古代遗址对游客开放。马丁的一个合伙人的父母就住在康沃尔，在一次参观了那里锡矿的遗址后，马丁便萌生了设计这样一个以锡矿工为背景的游戏的想法。



Tinner' s Trail按字面翻译就是“锡矿工的足迹”。在马丁设计的所有游戏中，这个游戏可以说是一个里程碑。2008年，马丁的Warfrog公司开始出品Treefrog line系列游戏。而这个系列中的游戏都有着相似的特点：统一的像框式封面包装，限量的发行和全部使用木质配件。Tinner' s Trail正是Treefrog系列中的第一款游戏。

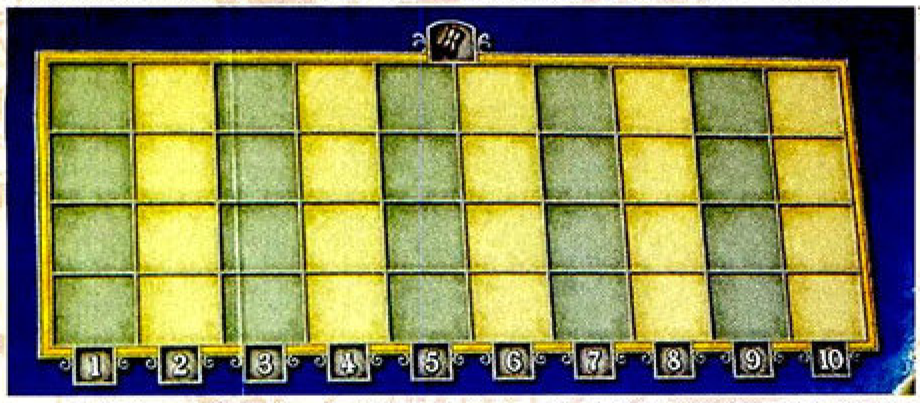
从各方面数据看，Tinner' s Trail绝对有Treefrog老大的气质。她是Treefrog line的游戏中被再版次数最多的游戏，她也是Treefrog line中价格飙升最快的游戏，目前已经到了180美元，而且仅在北美有人出售。回到游戏本身，其实Tinner' s Trail是一款中轻度的策略游戏，几乎是马丁近年来设计的最简单的游戏。如果不是游戏所具有的那种强烈的历史背景代入感，恐怕很难相信这是老马设计的作品。但是，作为一个以拍卖为主机制的游戏，Tinner' s Trail还是有相当的噱头，可谓采百家之长。老马自己也在设计师手记中毫不避讳的提到了两个借鉴的游戏。它们分别是，“佛罗伦萨王子”（The Princes of Florence）中的VP购买机制，以及“底比斯的远方”（Thebes）中的时间条机制。下面，让我们跟随锡矿工的足迹，去到康沃尔……

专栏作者：
Mobileg，资深桌游玩家



规则简介

Tinner’s Trail支持3-4人，游戏共进行4轮。玩家的目标就是通过在康沃尔建造矿井、升级科技（发展设施）、开采、卖矿、并最终在每轮行动的最后阶段把钱投资到外部市场，即转化为VP。4轮游戏后，VP最高的玩家获胜。每一轮最核心的部分就是玩家行动阶段。也就是前文提到的，参考了底比斯的行动点系统。玩家共有9种行动可以选择，每种行动都会花费相应的行动点数。每一轮，玩家共有10个行动点，如图。



当每个玩家行动时，先选择哪个行动，然后根据消耗的行动点移动玩家顺序条上的圆片到新一格的最上方。第一轮行动顺序由行动顺序表决定，之后的轮次看哪个玩家在时间条上落后，哪个玩家便先行动。如果在同一格，则由上方的玩家先行动。下面简单介绍下这九个行动。

玩家行动一：建造矿井，消耗2点AP。

当前玩家选择一个版图上中立的矿井，从自己开始顺时针轮流出价拍卖或pass，pass者不得再加入本矿井的拍卖。起始最低出价为1元。最终出价最高者得到该矿井，移动资金条，并在版图上摆上一个矿井标记。

玩家行动二：开采，消耗1点AP。

在自己的矿井中进行开采一次，一次开采基本效率为2个资源方块。如果有发展设施，可以提高开采效率。开采的资金花费等于矿井中水的多少，每有1个蓝色方块花费1元。开采结束后，增加1个水方块。

玩家行动三：增加矿工，消耗1点AP。

要求发展设施表上有矿工（后续和发展设施相关的行动类似）。拿取一个放到矿井中，使开采效率提高1点。每个矿井只能放一个矿工。

玩家行动四：增加建造港口，消耗2点AP。

拿一个港口放到临海的矿井中，使开采效率提高1点，并减去1点水。每个矿井只能放一个港口。

玩家行动五：建造横坑，消耗3点AP。

拿一横坑放在两个矿井之间，使两个矿井都减少1点水，并同时增加1点锡矿石和1点铜矿石。两个矿井间最多只能放一个横坑。



玩家行动六：建造火车，消耗2点AP。

拿一个火车放在矿井中（火车只在第三、第四轮供应），使该矿井开采效率增加1点，并减去2点水。同时，周围相邻的矿井都减去1点水。每个矿井只能放一辆火车。



玩家行动七：拿取水泵，消耗1点AP。

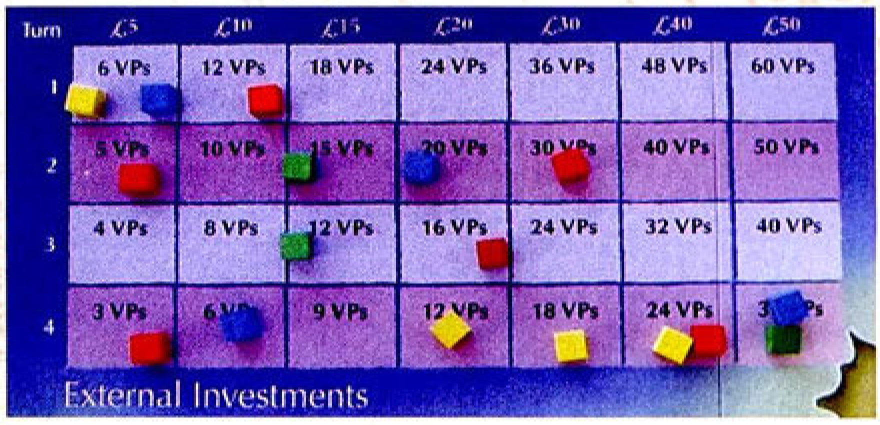
拿一组水泵，可以用来减去相同数量的（1个矿井或多个矿井）水方块。

玩家行动九：卖馅饼，消耗1点AP。

这个行动非常有当地的特色。据说当时康沃尔最著名的美食就是馅饼，一般由矿工的妻子做好，让矿工们带着吃午饭。据说这种蔬菜和肉馅混合的饼一边有着非常厚的面皮，矿工可以用脏手直接拿着吃，当然最后接触手的部分是扔掉不吃的。游戏中，马丁用这样的行动来让玩家赚1元钱，也是非常有意思的设计。在资金紧缺的时候，这个行动还是很有用的。

玩家行动十：Pass

玩家一旦Pass，表示当前轮次所有行动结束。并把时间表上的标记移到玩家顺序表空闲的最前1格。



玩后感



Tinner’s Trail是那种很有张力的游戏。自始至终，游戏的进程让人感觉非常紧凑，无论是矿井的拍卖、升级，还是开采、换钱到外部投资，一切都是在非常激烈的竞争环境下进行。这一点，是游戏吸引人的地方。另外，还是要再赞一下游戏规则和背景主题的环环相扣，尽管游戏深度有限，但是仍然可以让玩家有非常高的代入感，这也许就是Martin Wallace的魅力吧！

策略上，根据笔者仅有的点滴经验来看，对资金条的控制很重要。一人独高说明你外部投资力度不够；一人独低的状况当然更加危险，因为你在后面的行动可能都会受到资金不足的影响。所以，最好是根据对手的情况来动态调整，处于相对高位的第一集团一定能帮助你在后续的拍卖和开采中游刃有余。因为有骰子的存在，游戏不可避免的存在一定的随机性，这主要体现在矿石的价格变化上。因此，在每一轮开始时矿石的价格确定后，玩家应该有所计划。在矿石的价格比较高的时候，要多开采出售。如果矿石的价格偏低，那就尽量多投资一些行动点在发展设施上，以备后用。

Tinner’s Trail是否适合你呢？这还要看玩家的口味。希望本篇介绍能给大家带来一些帮助。目前这款游戏的JKLM公司再版在淘宝上已经有销售，但货源不是很多，价格也比较高。也许在不久的将来，香港战棋会将迈出游戏汉化这一步，让我们拭目以待。就目前来说，如果你喜欢Martin Wallace，喜欢背景主题鲜明的中度策略游戏，JKLM的再版绝对值得一试。当然，在国际市场上如果有价格合适的Warfrog限量版，那就千万不要错过了。

算无遗策，画无失理

三国杀3V3常用战术解析与反克制（下）

在上一次的分析中，我们介绍了两组以黄盖为主要输出的战术，但是游戏毕竟是将所有武将一半进行挑选，黄盖或者与其搭配的武将没有出现在可选的武将中时，我们还是有其他更好的选择进行游戏，而且就其战术本身而言，这样的战术更具有挑战和竞争力，也会使得3V3这种玩法更加有乐趣的进行下去。

知己知彼

《孙子兵法》曰：兵者，国之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。



常言道：知己知彼虽不能百战百胜，至少能百战不殆。而这次介绍的这个阵型也是同样的道理，每个人摸上的手牌都是别人不知道的（即便是队友，在不作弊的情况下也是无法得知除了自己以外的本方任何人的手牌），那我们应该如何使用这个阵型做到知己这一环？甄姬的洛神和张角的鬼道很好的解决了这个问题。

在这个战术下，我们一般选择刘备和甄姬作为两名边锋，而张角作为主帅由两位边锋进行保护。大家都知道张角防御力不高，雷击是作为一个防守反击时的进攻手段而存在（你连防守都没防好，早就被人撸掉了哪里还能反击），而甄姬也只是一个看上去貌似很能防守的武将（相信我，真的只是看上去），更重要的是甄姬的洛神爆发对于那些十分喜欢使用甄姬的玩家来说，都是存在于传说中的故事。怎样使用这两个武将进行配合，就是这个战术的根本。

首先我们需要先说一下最简单的记牌，整副三国杀牌是一半红一半黑，而54张红牌中有15张闪。在游戏进行过程中，甄姬会在他回合开始前（即便有着乐不思蜀也是能发动这个技能的）发动她的洛神技能，不断在牌堆顶翻开牌，直到翻到红色牌为止。而张角的技能鬼道：在任意玩家的判定牌生效前，可用自己的一张黑色牌替换之。大家一定要记住：是用黑色牌进行替换，也就是说原本的那张判定牌可以收回手牌。当甄姬洛神到红牌时，这张红牌有着不小的几率会是“闪”，这时，张角发动鬼道把甄姬的洛神出的“闪”替换，不仅使得甄姬有了更多的机会去拿牌，也使得张角有了一张大家都知道的“闪”。并且，这样安排的最大好处是，没有必要最大程度的依赖刘备和张角拼人品去摸“闪”，而刘备的存在更多的是为张角提供黑牌，使得甄姬能够更加坚硬一点，同时，对于张角，没有必要在手中留任何桃子或者其他红色牌（闪除外），在手牌囤积足够黑牌，帮甄姬替换判定，“闪”就会自然而然的来了。

这个战术也属于速战速决的类型，我们要合理利用张角的雷击无距离限制、无法闪避、每次两血的优势，在确定张角拥有闪之后，尽快的对张角出杀，同时，这样“天有不测风云”所造成的伤害是无法触发一些武将技能的，例如：夏侯惇的刚烈、司马懿的鬼才。

破解之道

《孙子兵法》曰：凡用兵之法，驰车千驷，革车千乘，带甲十万，千里馈粮。

如何在敌人的妖术下，决胜于千里之外？这个战术有着自己致命的硬伤，甄姬是整个战术防守的突破口，无论甄姬的倾城看上去多么变态，也无论刘备能够为甄姬提供多少黑牌，其稍显薄弱的防御力和血量都是破解此战术一个很好的突破口。又因为甄姬3血限制了其保留的手牌数量，在对阵此战术时，要尽早的将甄姬血量控制在3血以下，那么甄姬无论从攻击力还是防御力上都又下降了一大截。以此为突破口将其击破，便能将这个以妖术张角为主的战术彻底瓦解。

同时，这个战术还有一个重要的漏洞，张角会很害怕各种需要出“杀”才能规避的攻击（类似于决斗和南蛮入侵），当然，这种攻击手段很少能够存在于游戏之中，如何在没有被天雷劈死之前就先将张角干掉，双方都在赶速度，做得比张角更加快，就是克制此战术的重要之点。





电攻大尾巴太狼，单机游戏狂热爱好者，曾痴迷于桌面游戏，韩国网络泡菜游戏苦手，练级苦手，死宅。崇拜切格瓦拉，向往自由的战士，出没于个各大电影院，执着于自己的梦想，喜欢旅游，终有一天我会走遍世界。

兵不厌诈

《鬼谷子》曰：古之大化者，乃与无形俱生。



这是个蛮需要依靠运气的战术，黄月英和曹操作为边锋，郭嘉作为主将居中。此战术在游戏的前期必然处于防守阶段，等待黄月英手牌中拥有2~3张AOE后开始吹响进攻的号角。此时的最好状况是郭嘉和曹操都满血，并且黄月英先于曹操行动，先放出手中所有的锦囊AOE后，每次都发动集智技能多摸一张牌，在摸上来的牌中继续使用，同时，郭嘉和曹操都选择承受此次伤害，郭嘉发动遗计，将锦囊牌都分给黄月英，使其能够更多的拿牌，而曹操发动奸雄技能，将所有AOE都收入手牌。之后，黄月英要明白，所有的攻击都尽可能的针对对方主公，不要去让对方边锋去分担你的攻击。

在黄月英行动完之后应该是曹操的行动回合，在之前收入的AOE全部放出，这样敌人已经承受了两遍AOE的伤害，即使规避了其中的部分攻击，但对于他们仍然造成了毁灭性的伤害。而曹操要做的事情和黄月英一样，急火对方的主将，不能给对方喘息的机会，一定要在自己的回合内结束这场游戏，这时无论

是自己还是郭嘉都已经拖不起，在硬吃下黄月英的伤害已经对本方造成了很大的伤害，而对方边锋还是有一点反击之力，到时候后果就不堪设想。所以，在需要的情况下，曹操甚至可以牺牲掉黄月英，去拿她死后的三张牌，目的只为了一个，尽一切可能干掉对方的主将，将游戏在这一回合内终结掉。

这又是个杀敌一千，自损八百的战术，黄月英的高爆发性，配合了曹操稳定的输出使得这个战术在DPS上绝对排名前列。但是，我们从防御力上来看看这对组合，防守对于黄月英和曹操来说都是一个冷僻得和拉普拉斯变换差不多的单词，如何将这个本身没有什么防御力的阵型，做好防守这一环是这个战术成型与否的关键。

破解之道

此战术的对应之策其实很简单，我们从他最大的弱点“防守”上下手，强攻曹操或者黄月英，只要将她们其中任何一个人打残，都可以使得这个战术无法成型。个人建议可以从黄月英出下手，首先其过低的防御力，并且还要保留锦囊牌作为以后进攻的囤积，这使得她在规避攻击上能做的并不多，而更重要的是黄月英有着靠自己摸牌进行爆发的能力，而曹操你只要不去动他，他几乎和一个普通武将没有任何区别。在游戏的一开始便对着黄月英进行强攻，郭嘉和曹操的救援能力都不强，只要不去攻击郭嘉，就可以使得无处发挥，各个击破便是破解此战术最好的战法。

在对应的武将选择上并没有太多的限制，各种强攻型武将是一个很好的选择，例如：吕布、马超、黄忠，他们三个的强制命中对于血少的黄月英是一个毁灭性的存在。而由于战术中的黄月英是一个女性，所以貂蝉出现的作用并不大，有可能还会使得郭嘉发动遗计，推荐己方有选择吕布的情况下，可以配合一个貂蝉，这样可以使得输出更加稳定，对对方也是一种心里压制性的存在。



授之以渔

连着两期介绍了4组3V3中不错的战术，其实游戏之所以是游戏，他在很多时候依存在着不确定性，很多东西都没有规律可以说。世界上没有胜率百分之百的战术，我也曾经看到过这样的对局：A方从左到右：张飞、刘备、郭嘉，B方相对应的：张角、甘宁、张辽，这是一个怎么看都是B方获胜的场面，但是到了最后却是A方获胜。许多战术、阵型都要根据场面上的局势进行自己的判断，在正规的3V3比赛中是不能交流的，一切都是靠各位玩家的经验和配合。

在3V3现场很多东西都没办法预测，可能你用了个张飞旁边却坐着个张角捏着一把闪和黑桃死磕着你，又或者你选了黄月英却拿到了一副赵云牌，比这些更凄惨的事情你都有可能在比赛上碰到，你需要更多的随机应变，更多的想法，努力等待自己队伍战术成型的那一刻。

在3V3中的武将选择上，因为是每个主将交替选择两位武将，所以，心中想好的战术很可能被对方看破而被挑走其中的一张，这时候作为主将的你其实并不用太为担心，适时的调整战术的方向不失为一个很好的方法，而3V3中又有着很强的四神将（刘备、张辽、郭嘉、华佗），实在没有办法可以选择挑选四神将中的其中一位来填补被对手挑走的武将。

永远记住：不要死磕一种战术、背水一战有时会很有效。

三国杀常用武将分析

狼顾之鬼——司马懿

诸葛诞谋亲是诞，令狐愚计亦为愚。射狼须项何堪抱，千载犹悲误托孤。



心得：司马懿是整个游戏中对玩家要求较高的一名角色，也是很受欢迎的一名角色。本人就相当喜欢使用司马懿，因为他的鬼才可一下子用闪电劈掉敌方3点体力，相当强悍。不过，司马懿在场时若有闪电，敌方都会优先过河拆桥拆除，以免后患，所以，真正改闪电的机会并不是很多。奉劝司马懿做反贼能劈死一个忠臣也是好的，如果总想着劈主公往往得不偿失，因为其他人总有过河拆桥吧（过河拆桥一共6张，甘宁有54张过河拆桥）。

但是，没有闪电不代表司马懿的这个技能完全是废渣，改判还是很有用的。但是记住，因为司马懿本身血少，所以牌也少，因此改判必须是改关键的判罚。何谓关键就看当时情形了。但若司马懿本身是2血4张牌时，可以改掉许多对己方不利的判罚，反正也要丢牌的，司马也没啥攻击力。关键判罚除了闪电外，最关键的莫过于乐不思蜀了。主公血少牌多被乐时，司马在场得发挥大作用，是忠臣主公判出其他花色用红桃改；是反贼死也不让主公过乐不思蜀。所以，司马懿手牌怎么留是很讲究的。一般，一张红桃牌是肯定要留的，为了就是让自己或同伴通过乐不思蜀，闪电牌可不必刻意留着，到有闪电时自然会收进的。

司马懿的第一个技能是配合第二个技能的，为了就是让司马在血少时能够多一张牌帮人家改判。对自己造成伤害的玩家，司马懿应优先抽取他面前的闪电装备和红桃装备，当然连弩是第一位的。对于体力值满的角色，一般手里可能会有桃，也可赌一下运气试试看能否抽到桃。总之，手上没红桃时看到麒麟弓和红桃的+1或-1 马就拿过来，总有用的。这个技能还有个用处就是表忠心。

要对他造成伤害时，先把桃，无中生有用掉，免得被抽走；有连弩时应先不装备连弩杀他，然后在装下连弩杀，这样你一回合能打出2张杀杀他。别指望有第三张杀了。话说，由于司马懿有抽牌技能，因此牌少的角色忌讳攻击他，除非打出的是最后一张牌，那他就没法反馈了。但是，千万别因为这个原因就不打他了，满血的司马懿实在是太可怕了。与司马懿是敌方时，五谷丰登能不出就别出，让司马多一张牌，后果不堪设想，而且司马关心的是牌的花色，别人一般不会注意。他很容易挑选到自己要的牌。

自己使用司马懿的经验：胜多负少，本人很喜欢这个角色，尤其喜欢改判闪电那酣畅淋漓的感觉。作为反贼曾经劈过主公三血，还曾经满血摸到1闪4桃，丢掉一闪一桃，剩下2个红桃帮同伴改乐不思蜀。奢侈啊。

大航海是属于男人的浪漫
海上丝路体验



在2011上海春季桌游嘉年华上偶然看到了【游人码头】出品的《海上丝路》的介绍，听说这也是RK大师的作品，因为对于《RA》《modern art》等游戏的偏爱，我对于这款游戏十分留心，可惜当时人太多，没能参与到试玩中。所以当这个游戏刚刚上市我就第一个买到了这款游戏新作，并且第一时间与朋友试玩了这个游戏。

这款游戏相当有特色的地方就是将时间设定在公元16世纪，东西方海上贸易的主题。虽然不是相同的时代，不过对于经历过《大航海时代》的玩家一定是倍感亲切，因为现在我们并不是操纵游戏中的各位主角老完成航海贸易，而是自己做主成为商业买家，发财和破产也可谓在一朝一夕之间。可以倒卖的货物，包括丝绸，茶叶，瓷器，香料，琉璃，原矿。而每个人则可以根据当时货物的流行情况来获得丰厚的利润，越流行的货物卖的价格越高，而我们得到的收入也就更加的可观。虽然游戏可以由2～4人进行，但是这里推荐由3～4位奸商“勾心斗角”是最为精彩的



游戏的配件十分精致，分为各类钱币、货物卡片、功能牌、货物标记：钱币的造型可谓是相当有Feeling，捧着大把的金币、银币让你会忍不住笑起来，这就是每个人心中商魂的觉醒啊。各类物品的造型上相当小巧可爱，图案绘制的也相当不错，如果大家一同出资购买绝对有物超所值的感觉。各类卡牌说明也比较明确，只要研究一些细部规则后就能轻松上手。



《海上丝路》游戏开始前，每个玩家得到2艘商船，并且为自己的船各选择装载一个货物。然后在场上发出6张货物卡牌，面向上，表示目前各种货物的流行度。再给每个玩家发三张手牌。这个游戏是回合制的，从某个起始玩家开始，依次顺时针执行。每回合一共两个阶段。

第一阶段可以执行三种行动

1）**货物更换**：选择自己船上的一个货物与一个公共货物更换。任何时候，一艘船上只能有一个货物。

2）**购买特殊卡**：支付特殊卡左上角的费用，得到相应的卡牌。

下面是游戏中的四张特殊功能牌



商船：我们的货物就装在上面，货物决定收入，你所得到的货物越多自然就可以得到更多的钱。买入后，你立即选择并装一个货物到上面。



特许证：当你每次得到钱币收入的时候可以多拿两块钱，这算不算走后门捞外快呢，好吧是我思想黑暗了，不过这个11块钱的特许证在你多次卖自己独有种类的货物时可以为你得到更多的利益。



交易所：拥有这个卡牌的人每回合在第二阶段总可以多补一张牌。手牌的作用在这个游戏很重要，决定了你可以换多少货物。你可以依靠大量的手牌一举改变场上的局势，为自己赢得独赚的机会。



搬运工：第一阶段换货时可以多换一个货，当你拥有很多货的时候这个东西可以帮你跟上市场潮流，根据当前场上的情况，快速更换自己船上的货物以适应当时的发展。

注：因为游戏一开始是没有钱的，所以大家都必须攒够钱后才能买这些特殊卡。不过大部分的功能牌数量有效，特别是多人游戏的时候，很有可能被一下子哄抢而光，所以看准时机从速购买是每一个精明商人说必须掌握的时机。

3）**放弃**：什么也不做。

第二阶段可以执行两种行动

1）打出货物卡并获得收入：从手中打出任意数量的同种货物卡牌，并覆盖到场中6堆公共牌堆上去改变货物流行度，然后对这种货物计算收入。货物的单价就是场中6堆公共牌堆最上面该种货物的卡牌数量。再根据每个玩家的船上的该种货物数量，两者相乘获得收入。记住，是所有玩家都能有收入，而且只对刚打出的货物结算。（打出货物卡牌可以比拟为在市

场中进行了一场此项货物的交易，所以拥有这项货物的玩家自然都可以获得利润，而金额的多少这是根据市场热度以及你拥有的货物数量。所以其他这回和没有被打出的货物也就意味着没有发生交易，没有利润出现，而摸牌的话也相同，说明没有发生交易。）

2）补2张货物卡牌。

这两个阶段的行动都只可以选择一个执行，两个阶段各执行一次行动。

游戏到所有货物卡牌补完后结束，此时谁钱最多就赢！因为特殊功能卡在游戏结束时并不记分，所以选择合适的时间购买合适的特殊卡也是重要的决策点。

让我们开启贸易之路吧


游戏结束时的局面，位于右下角的作者，以38元赢的游戏。左边的玩家是37元。

游戏开始了，我和三个同学开始试玩。上手一人两艘船，上面各放两个货物。我选择了代表琉璃的红色和瓷器的白色，哈哈，当时场上3张白色货物，作为起始玩家的我手里又有2张白色的货物牌，可以根据当时情况看看会不会有机会吃一下独食呢。果然大家都选择偏向紫色货物。第一阶段换货，我根据场上的情况换了一个紫色的货，目的是为了蹭到同学的交易。第一阶段还可以够买特殊卡牌，但是第一轮我换过货物，只能跳过这个阶段。进入第二阶段，这种大好的情况我当然不会选择摸牌。我打出了2张白色货物后场面上瞬间有了5张白色的牌，这样我直接拿了5块钱，当我打出过牌结算收入后就不可以补牌了，我的回合结束。到我左手边玩家 他换了两个紫色的货物。并且这一回合他打出了3张所有的手牌，结算阶段得到了8块，但是全场有紫色货物的玩家，包括我都同时赚到了4块。此后游戏在我希望的步调下发展直到结束。


作者因为打出白色卡牌而结算收入，场上五张瓷器，自己有1个瓷器货物，所以得5元

这个游戏的精髓在我看来应该是货物的合理调配，预判市场的走势并且合理的更换自己的货物，确保你的对手在赚到他们的货款时候你也可以蹭到一份钱，或许你赚的比较少，但是如果次数多了那么就可以慢慢积累，拉帮结伙从而在不经意间赚取比对手多的金额是成功的秘诀。同时枪打出头鸟，如果不是手中的资源足够丰富，尽量低调行事，不然很有可能被其他人联手针对。同时也在这里介绍两个游戏的战术：

1.财大气粗——这项策略需求的功能卡是搬运工和商船，这项策略就是要有更多的船和快速调换同种的货物，然后通过一次性的贸易赚取客观的金额。同是这项策略可以主导市场的走向，从而断绝对方的财路。不过缺点也很明显，对于手牌的数量和种类要求很高，需要积攒一定量的同种货物，同时也由于财大气粗的举动可能受到联合封杀。

2.精明商贩——本策略的功能卡要求这是其他两种：交易所和特许证；这项战术的要求是每回合都有进行交易和金钱收入。交易所会让你每回合都有交易的资本，而特许证则保证只要有利润就有不错的收益，多多参加交易在别人调运货物的浪费回合的时间中不知不觉的先拔头筹。不过这项策略容易受到热门交易的影响，有时别人会因为这项货物获得更大的利益自己难以进行主导和改变。


作者因为打出白色卡牌而结算收入，场上五张瓷器，自己有1个瓷器货物，所以得5元


作者因为打出白色卡牌而结算收入，场上五张瓷器，自己有1个瓷器货物，所以得5元



作者因为打出白色卡牌而结算收入，场上五……
自己有1个瓷器货物，所以得5元

三国智新系列炫目上市
“官渡”之惊蛰

在《三国智》“黄巾之乱”系列喜获2010年度最佳国产原创集换式卡牌游戏之后，《三国智》第二个系列“官渡”之《惊蛰》于4月与各位玩家见面。在初面对《惊蛰》多元化新元素的时候，也许大家会稍有手足无措的感觉，没关系，现在就让小编带领大家来揭开官渡系列首版补充包的神秘面纱。

一．背景介绍



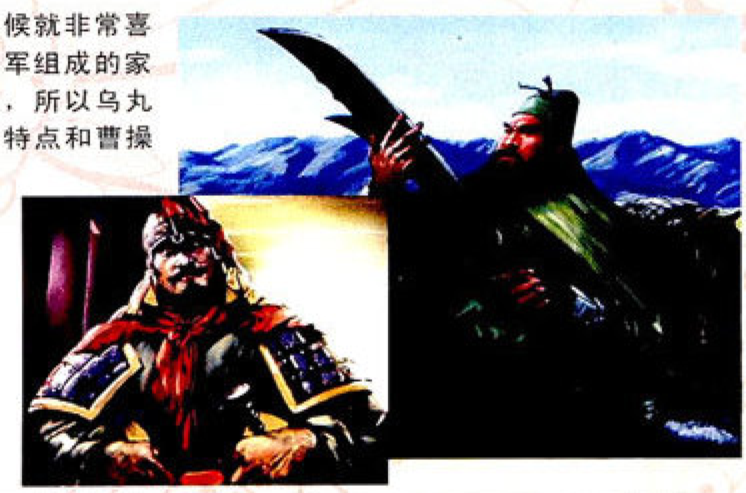
豪杰雄于乱世 雄而至于王霸 盖得其时也 纵四世三公之门 持挟天子之威 楼桑独株之荫 亦藏伏野望 韬晦以待青云 今是逢乱世 惊雷萌动 蛰枭争腾 血光潜 杀伐至《惊蛰》主要历史背景是在白门楼后曹操大败吕布，挟天子以令诸侯；袁绍灭公孙瓒，兼得青州，幽州等四州雄踞北部之后，两雄欲争天下之势。双方将士厉兵秣马，在官渡这片土地，在漫漫黄沙之中，追寻属于自己的历史印记，用战斗和鲜血去染红属于自己的战场。

二．前阵营补充，新阵营展现



《惊蛰》，最先引起大家注意的相信是新阵营的出现，玩过董卓战役的玩家都知道，在三国智没有具体阵营分化的时候，很难让不熟悉三国历史的玩家知道当时的人物究竟是属于哪方诸侯。所以，除了《戟殁黄沙》中袁绍阵营将在这一版中会继续补充外，还会推出2大新的阵营——曹操军和乌丸军。

曹操在官渡之前开始崛起，而乌丸军则是一支潜伏在北方的神秘之师，两大阵营的出现，为三国智这个大家庭注入了新鲜的血液。很多玩家说在《戟殁黄沙》的时候就非常喜欢由袁绍军组成的家族型卡组，所以乌丸军不死的特点和曹操军的足智多谋肯定会为战场带来非常有趣的变化。



三．单系强化，战术分级



如今喜欢单系兵权战术的玩家都有这样的感觉，当敌方一看到兵权的种类就知道卡组里面的核心人物是谁（例如：单系步兵就是典韦，单系骑兵就是孙策），以至于敌方洞悉重点谋略该指向什么位置，对准什么人物，而这一主要原因就是三国智初始阶段，卡库容量不够大。随着各系列的不断推出，卡库的不断丰富，这一问题逐步得以改善。比如在《惊蛰》中，出现了巩固单系兵权的战术，使每个单系中有多位核心人物，同时由于核心的增加，单系兵权战术也出现了分级的表现（例如：单系弓兵就会出现3种战术：其一是以低兵权为主的将领组成的弓兵快攻的组合，其二是以高兵权为主依靠襄赋打击敌方的粮草的后期型弓兵，其三就是依靠暗箭和毒箭组成的变化型控场弓兵），这样一来将使得对战双方无法轻易看出对方战略战术，从而让战场的走向变得更加有趣，更加体现三国智策略的魅力。

从“黄巾”系列的《戟殁黄沙》到本版的《惊蛰》，兵种属性的清晰划分和相互间依存的关系一直是三国智着力完善的，从本版兵种和兵种的属性的划分便可窥见一斑：

刀盾兵——以步兵兵权为基础的兵种，防守出色、自带BUFF、增加粮草

枪兵——以步兵、骑兵兵权为基础的混兵权将领，擅长1对多、多防1、有宝物优势



弓兵——以弓兵兵权为基础的兵种，善于控制场上将领变化，对粮草和将领都有极强的针对性

骑兵——以骑兵兵权为基础的兵种，进攻速度快，无视防

无属性——以谋士兵权为基础的兵种，善于控制场上节奏、与谋略结合产生大效果

兵种的详细划分给了玩家组牌的指向，也给了玩家更多战术的享受。

四．两系兵权体系丰富，新禀赋新模式惊现

在《惊蛰》出现之前，两系兵权战术似乎只有“步谋”流派独步天下，那是因为三国智在《天子不臣》和《戟殁黄沙》之中都丰富了步谋战术的变化，加上步谋本身的高智力，搜索谋略，事件卡的组成配合成熟，使得众多玩家一度认为步谋是无敌的存在。但是在《惊蛰》出现之后，这一局面将出现变化，各位玩家将会看到更多各种混兵权与其他混兵权战术的对抗。我们来看看两系兵权将领人数的分布：步兵+弓兵兵权将领14人；步兵+骑兵兵权将领16人；步兵+谋士兵权将领3人；弓兵+骑兵兵权将领13人；弓兵+谋士兵权将领8人；骑兵+谋士兵权将领8人。

两系兵权战术的丰富使得玩家有了更多的选择的空间，因为三国智是单卡制的游戏，所以，战术的丰富也使得双方战场上更少出现将领



《惊蛰》除了带给大家更多的战术选择，也为广大的玩家带来了新的禀赋，新的模式：

1、新禀赋：“刚勇”，“仗枪”，“先发”。

“刚勇”主要是体现将领在历史上的单人作战的能力，而“仗枪”则是体现枪兵的优势，讲究的就是配合，“先发”体现弓兵敏锐的一面。可以说新的禀赋不仅仅是为了体现兵种的特点，更是为了在这个被认为是谋略为主的时代，给战场带去新的主力，坚定以人为本的思路。一点小小的攻击生命值的变化，一个精妙的配合都有可能改变战局的走向。

2、新模式：横置。

横置是除了现在战场上盖放，竖置意外的两种将领存在状态而存在的。虽然横置后，将领不能进攻，但我们要明白，将领不单单是为了进攻而存在的，横置还会带来更多战术的变化和属性的加成，这让玩家在游戏的同时可以好好思考属于自己的玩牌方式。





五．新兵权，新玩法，新思想

《惊蛰》中新增加了四张新的兵权，特殊步兵，弓兵，骑兵和谋士，每一种兵权都分别体现了兵种属性的特点（例如：特殊骑兵兵权体现骑兵在沙场上飞赴，驰骋；特殊谋士兵权体现谋士的料敌于先等等），各位玩家要根据自己的需要选择适合自己战术的兵权，才是制胜之道。

三国智是一款一卡制的游戏，所以到现在为止将领进入墓地之后，就没有办法使之重新回到战场（罕贵卡于吉的技能除外），这也使得很多单核心的卡组颇为恼火；其次，三国智本身相对于其他的TCG游戏有一个特殊的设计，那就是主将槽，虽然主将槽有很强的属性加成，但是主将槽一旦失去，也是没有办法恢复的。

《惊蛰》打破常规的思路，推出了全新的谋略：死骨更肉和拾戟重征（死骨更肉可以使得已经死去的将领复活，而拾戟重征可以恢复自己的主将槽），这两款谋略的设计其一是根据现在的将领的特点（例如：死骨更肉需要虎符谋士，谋士中的核心将领只有那么一两个，一旦失去基本可以投降）；其二是使得战场的局面更加复杂和有趣，不会出现因为一两个将领死了就没得打，主将槽的失去就无法抵抗的情况，绝地反击是成为了绝对的存在。

《惊蛰》这一次还为玩家带来了新的胜利方式，这就是两张新事件卡的出现：捐济天下和千里走单骑，不同的获胜方式的出现会让诸位玩家开始琢磨新的战术，新的组牌方式，而不同的组牌模式，不同的获胜方法是玩家所乐见的全新的挑战。



《官渡-惊蛰》为我们带来了太多的惊喜，为我们带来了更多的乐趣，这是三国智也是所有玩家都希望看见的。全新的变化和战术发挥空间的增大使得不同类型的玩家都可以在游戏中找到属于自己的定位，我想这样才能让玩家真正去享受三国智这款游戏的魅力；最后，祝各位玩家能够在三国智中找到属于自己的快乐。

温馨提示：

三国智已推出产品：

黄巾之乱系列：基础包《黄巾之乱》、补充包《虎牢关》、《天子不臣》、《戟殁黄沙》

官渡系列：补充包《惊蛰》

《三国智》“智”将认证为活动开启即日起，在全国指定的桌游吧参加“智”将认证为活动，成为《三国智》会员并与官方指定玩家对战，挑战成功即可完成认证并获得现金奖励。该活动已经进入桌游吧报名阶段，官方将为认证桌游吧提供相关支持，详情参见《三国智》官网（www.sanguocard.com）。



说妖问道
仙侠武幻话群妖



前序 妖：泛指一切人类无法理解的自然现象，超出常识范围的异常行为。迷信中又指异于常态，会害人的东西，例如常说的妖魔鬼怪等。

从最初开始了解并发展到逐渐对这玩意产生兴趣，笔者全是拜古典神话故事《西游记》所赐。那里面可真谓群妖百态，各显风姿。什么牛马蛇神，狐精树怪，一集一个妖，灭了这个那个又来。真是看得人眼花缭乱，目不暇接。

时至今日，仍是对妖抱有极大的好奇。对于妖的各种想像和猜测，自打接触《西游记》后始终就没有断过。加之现如今科技腾飞，游戏业发达，戏中的百妖群魔更是你方唱罢我登场。时间一长，也就有点儿着了道了。

于是乎，便在夜间伏案点灯，面对电脑，闻听十指敲击声……时间分秒而过，不知不觉中，便有了今次这篇文章。

说妖之东西文化

从古至今，但凡提到妖，无一例外都是某些物种经过千百年的修炼之后，幻化为人性并具有神奇法力，寿命超长的妖物。针对这一点，就好比人修道成仙那样是一个道理。

多数时间里，人们一旦提到妖，不是妖怪就是妖精。甚至很多人都已将这二者视为同一物，即妖精完全等于妖怪。殊不知，倘若细究妖精和妖怪的性质，却也是不尽相同的。“妖怪”一词通常作为超自然或恐怖事物的总称；而“妖精”一词更倾向于那些比较偏向大自然事物的化身，多指会愚弄人类的神怪。例如西方文化中妖精的代表：精灵（Elf）、小仙子（Fairy）、哥布尔（Goblin）等等。



栖息在森林中的树仙子

妖是东方文化和西方文化皆有的传说生物，但有别于人们看待东西方的龙和凤凰那般，一般大众不会将二者混淆。

通常情况下，东方文化中的妖多数像前文提及的那样，任何有机物种在吸收天地的日月精华之后，化为人形或得到人智。比较熟知的妖：像是白素珍是由蛇变来的、苏妲己是由狐狸变来的、牛魔王是由牛变来的、甚至人死后的一堆白骨，经过千年修炼纳日月精华之后也会变成妖。人家白骨夫人不但顺利修成了妖，化为人形后长得还蛮漂亮滴！

成精之物最常以“妖”代言，同时“妖”也代表偏离正道的事物，因此人类和仙人常对它们刑罚伺候。我们经常可以在电视或书卷中看到，某某妖的身份一旦暴露后，就总少不了会有神仙高人捉拿它们。这些妖不是被消灭，就是被迫走入邪道。比较著名的《抱朴子》、《西游记》和《封神演义》中，妖几乎都扮演着恶人的角色，不是杀人就是吃肉。不过也有例外，《聊斋志异》中就有许多描述有情有义、知图报恩，并和人类发生恋情的良妖。



西方的妖多以优美的精灵形象出现

在日本神话方面，动植物成妖也是不胜枚举。不过日文中的妖多数比较偏向于精灵，通常以“妖精”唤之。 日文向来用妖精称呼精灵和仙子，例如著名的玄幻巨篇《罗德斯岛战记》中，就出现过很多住在不归之森的高等妖精。

而在西方文化中，也有各种关于妖的传说。不过也多以“精灵”称之。精灵的形象比较贴近可爱与美好，不太容易和邪祟的形象混为一谈，尽管也确实不乏一些邪恶之辈。西方中的精灵通常都会和中国文话中的神仙相混淆，其共同点都具有正面形象，而且都住在所谓的“仙境”里。加之东西方妖的外形也有较大落差，想必这可能就是东西方文化中的妖物鲜少被人混淆的主要原因。



西方文化中的风之精灵



日本文化中经常出现的妖精灵



《罗德斯岛战记》中的高等妖精蒂德莉特

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

说妖之妖族百科

如前所述，提到妖的种类那可就多的去了。仅是《西游记》这一本书里便成百上千，若是系数列出估计得是“清明上河图”长度的十倍有余吧。

但不知诸位有无发现，从古至今，虽然妖物多如繁星，但是比较著名的妖，或是某类擅长化妖的物种却相对比较固定。《封神榜》中的苏妲己、《新白娘子传奇》中的胡媚娘以及《搜神记》中的阿紫，尽管长相身份法术各不相同，但却出自同一家族，皆为狐狸所化。同理，白娘娘和小青则是由蛇所化。以此类推，日子久了，人们便也总结出了几类善于化妖的强势物种。欲知结果，请看下文——

媚惑妖——狐妖


神话传说中最常出现的狐妖

在中国的神话故事中，狐妖绝对可以列为妖物之首。几乎所有的作品中，狐妖都被塑造成专门用美色魅惑勾引男子，然后趁机吸尽对方精元来补充自身所需元气的形象。

民间信仰风俗：狐狸是狡猾的动物，传说中狐修千年而得。古代有百岁狐修为美女、千岁狐预知未来等传说。其说源自上古之狐图腾崇拜，上古涂山氏、纯狐氏，有苏氏等部族均属狐图腾族。

最初的文献典籍中，妖狐曾像神仙一样受到人类的膜拜，因而现今仍有“狐仙”一说。但从明朝的《封神榜》和蒲松龄撰写的《聊斋志异》开始，狐妖才被邪恶化。记得此前香港就曾有传出狐妖闹市作祟的新闻。中环某商业大厦云石外墙上，赫然惊现五个狐狸头状的纹理图案，见者无不哗然；加上传媒广泛报道及渲染，将之绘形绘声，使之更加甚嚣尘上，成为香港街头名噪一时的灵异新闻。


老版《封神榜》中心地险恶的苏妲己


《新白娘子传奇》中心地纯善的胡媚娘

蛇蝎风情——蛇妖


妖魔化的蛇妖

蛇类成妖也是中国民间传说中的热门。神话中由蛇幻化成人形的妖怪，一般以美丽的女性形象出现。我国最早的蛇妖故事讲的都是蛇妖幻化成美女，用各种手段引诱青年男子，最终将男子害死或者吃掉。

蛇，素来给人冷酷无情的感觉，凶恶的眼睛加上频频吐信的舌头，绝大多数时刻只有丑陋可怕，毫无美丽可爱所言。然而蛇一旦成妖，却转瞬间变成了宛若天仙下凡般的美艳女子，令凡间男子尽皆拜倒，实为反映世态表里不一的一大讽刺。一句俗语道出了这个大讽刺，正所谓“蛇蝎美人”是也。

但后来亦有人抱着公平的角度去看待蛇妖。因此便有了优美煽情文笔下，所创作出的一段又一段极尽凄美故事。以蛇妖为主所著的作品中，最有名的便要数《白蛇传》了。许仙与白素贞，西子湖畔那段忠贞不渝的爱情故事曾经迷倒无数人，被公认为文学艺术上的一大名著。



赵雅芝扮演的白素贞被人们誉为永远的经典

诡秘绿森——树妖


愚钝蠢笨的类人树妖

大树林立的森林往往给人阴森可怖的感觉，尤其在晚间走在浓密的树丛中，就如被很多会动的树木包围。因此民间流传关于树妖的传说也很多，有的甚至绘形绘声，似假还真。

千年老树相传因吸取天地灵气，或是在阴秽之地吸得怨灵邪力因而成妖。树妖当中，有外形愚钝呈大树状，只是多了个鼻子眼睛嘴，嗜食生物的类人树妖。也有完全化为人形，外形或小巧可爱、或成熟艳丽的高等树妖。

树妖通常都会居住在翠绿的森林中，若无它事，它们一般很少走出自己的家园，也鲜少与人类为敌。多数化为人形的高等树妖反应敏捷，行动迅速，能够以自身意念连接森林中的其他大树，并且和森林中的各种生物和睦相处。虽然树妖厌恶不必要的暴力，但在迫不得已的情况下，它们也会以自己的生命保卫赖以居住的家园。

驱邪镇煞——石敢当


用于避邪镇煞的石敢当



著名的“泰山石敢当”

关于石敢当的传说有很多，现今最广为人知的则数“泰山石敢当”。不过要说此物为何会成妖？也有一个有趣的传说。

相传石敢当原为泰山上的一块巨型石块，村民见石大能挡风挡雨，便认为它也有阻挡邪煞的气势，于是在石头上刻下“石敢当”三字以保佑村民平安。可是后来，巨石因吸收了经年累月的日月精华竟然成了妖。最初它受魔瘴的唆摆指使，把来往的路人压死以供魔瘴吸纳灵魂精元。后来受到仙人的点化潜心修道，更为人们挡去恶魔邪祟的侵扰，最终得道成仙。

不论传说的由来如何，石敢当的用途为镇煞挡邪如今已是尽人皆知。从古时开始，人们便有将石敢当放在家中或庭园里的风俗，用来镇妖降魔，保家宅安宁。石敢当习俗经历了“石敢当”到“泰山石敢当”的发展，时至今日，泰山石敢当的习俗几乎已遍布全国各地，并且流传到东南亚各国以及欧美的唐人街。它的职能也经历了从最早的镇宅化煞，到其后的治箔、门神、辟邪、等作用的转变。

群妖百怪——魔神仔

魔神仔又称“魔神”，是台湾民间信仰中对出没於荒野山林的妖精或妖怪的统称。

据当地民间传说，魔神仔非神非鬼，大多身材矮小，动作敏捷。会迷惑人类的心智或经常拿人恶作剧，使人失踪，不过魔神仔害怕声响。在台湾各地均有老人或小孩被魔神仔抓走或诱拐失踪的传说，情节类似于日本中的神隐。相传魔神仔常会向在山区小路行走的老人或小孩招手，如果应声，就会被拐走。

当有人被魔神仔拐走的消息出现后，乡民亲友便会请出地方神祇、城隍爷等神像出巡。四处敲打锣鼓、放鞭炮寻找。失踪者被发现後，常常会声称吃了魔神仔给的鸡腿、饭食，但其实却只是满嘴的粪便、昆虫尸体、树枝与石土。


传说中魔神仔居住的洞穴


魔神仔最常出现于荒山密林中

说妖之戏中百态

现如今，伴随高科技的发展，愈来愈多的妖物被赋予在光怪陆离的电脑游戏中，尤以反应古中国仙侠武侠神幻ＲＰＧ为最。随便拎出来一部游戏，就可从中觅到妖的身影。其中有正有邪，有男有女，有老有少。或与主角为敌、或与主角谱写海誓山盟、又或黑白两不相帮，自得其乐。

从上世纪九十年代电脑游戏初露锋芒，二十多年后的今天，那些在游戏中芳踪若现的妖灵仙子，如今，你还记得几个？（由于篇幅所限，咱在这里就单挑国产妖来说啦，也算是支持国货吧：P）

悲怜众生女娲孙——赵灵儿

种族	蛇	性别	女	出自	《仙剑奇侠传》


明镜素颜，芙蓉映水的赵灵儿



虔心祈雨求龙神，感动上苍垂甘霖

身为女娲后裔，人头蛇身的赵灵儿是游戏中的一号女主角。她纯洁善良、待人体贴、外柔内刚的性格和白素珍颇有几分类似。当年无数人将该游戏誉为“ＲＰＧ中的金凤凰”，赵灵儿在游戏中的精彩表现功不可没。尤以末尾飞上天去，与拜月教主同归于尽的片段最为震撼。虽然距游戏问世已近二十年，但在玩家的心目中，赵灵儿的形象仍是无法抹灭。她的存在早已深入人心，难以忘怀。


为拯救天下苍生，灵儿与水魔兽同归于尽

从灵儿的主题诗以及宣传画中可以看到，灵儿明镜素颜，芙蓉映水，代表植物为莲花。莲花自古便有坚贞、纯洁、无邪、清正的品质，在低调中显现出高雅。正如灵儿，话语虽不多，却处处彰显王者风范；话语虽简洁，却处处透漏着常人所不能领悟的大智慧。

在游戏中，灵儿以道姑身份出现，预示着其神圣的身份。同时作为女娲后裔的灵儿也像历代女娲族人那样，具有无私奉献和牺牲的伟大情怀。游戏中，这种情怀随处可见。水月宫为了李逍遥犯险赐予紫金丹、苏州城外为救逍遥冒险施展尚未炼成的还魂咒、鬼阴山牺牲自己跟随石长老离去，化解了众人的危机、即使被关锁妖塔也没有为自己辩解半句话、祭坛之上，灵儿诚心祈雨感动苍天降下甘霖，为苗岭带来生机、最后为了天下苍生与水魔兽同归于尽，拯救了千千万万信仰她的苗民黔首。

灵儿所到之处，处处弥漫着吉祥丰兴的预兆，带来了希望与生机。灵儿一如圣洁的莲花，作为一个独立的存在，散发着迎骄阳而不惧，出淤泥而不染的神圣气质。她内心深处的美，早就无需依靠皮相来博得众人对她的颂赞。

翩翩彩蝶化红妆——彩依

种族	蝶	性别	女	出自	《仙剑奇侠传》

每当耳机中响起“蝶恋”的悲伤旋律，眼前总会情不自禁的浮现出一只翩翩飞舞的小蝴蝶。彩依，为挚爱舍去千年道行的你，如今又在何方？

彩依本是经过千年修行的蝴蝶幻化而出，某日不小心误陷毒娘子的蛛网，危在旦夕之际被刘晋元所救，但刘晋元也因此身中缠魂丝之毒。彩依随后化成人形前来刘府报恩并与晋元结为夫妇，最后更为拯救晋元牺牲了千年道行，换得夫君十年性命。自己却重新化为蝴蝶，翩然远去。

彩依，从一开始便注定是个悲剧角色。或许对于她所谓的夫君刘晋元来说，那男子一直向往着的是月如，对她不过是名以上的夫妻并无任何好感。但彩依仍然对夫君相濡以沫，尽心服侍。然而她的夫君却并不是那么为她坚定到



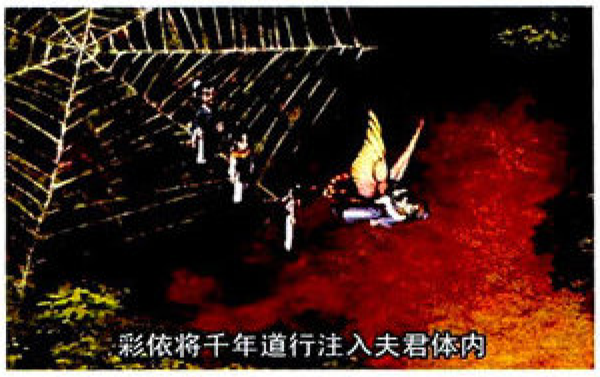
偏偏彩蝶幻化而来的彩依



彩依有着一颗伟大的爱与包容之心

可以违背常理的人，彩依的心愿终究被夫君的拂袖离去而无情打破。

看着彩依化为原形悄然远去，什么也没带走什么也没留下，只用千年道行换得那个并不怎么爱她的夫君十年寿命。却也明白，她从不曾有一丝一毫的后悔。或许和灵儿惊天动地的牺牲相比，彩依所做的一切都与世人无关显得微不足道。但就是这微不足道的牺牲，哪怕只为一个人所作的自私的牺牲，也将彩依的情和义刻画得淋漓尽致。


彩依将千年道行注入夫君体内

多舛红颜芳踪缈——苏媚

种族	狐	性别	女	出自	《仙剑奇侠传二》

苏媚作为《仙剑二》中的女主角之一，娇媚妍丽，俏美活泼。愉悦时，两边的玉颊生晕，清艳不可方物，让人不敢逼视；哀愁时，两条纤细柔眉轻蹙，我见犹怜的冷艳气质，令人心生不舍。苏媚本是《仙剑一》隐龙窟中的狐妖与蛇妖之女。原形为狐，因为一代中父母被李逍遥和林月如误杀，故而满心怨气走上了找寻仇家的复仇之路。

其后，她在《仙剑二》中归属孔璘麾下，私藏魔器，为了复仇不择手段。此时的苏媚给人的印象完全是阴险狡诈，与狐的天然性格极为相符。然而随着她与主角王小虎的相识，潜意识中却渐渐受到感染。在和小虎一起的日子里，她得到了此前从来不敢奢望的友情与亲情，从而尝试着改变自己。

到了游戏中后期，苏媚遭遇亲人背叛限于绝境，小虎为保全苏媚只身单挑武林众人战到力竭。至此，苏美完全被小虎感化，并深深爱上了这个纯朴率真的男人。游戏末尾，苏媚为了拯救众人在禁咒空间自我牺牲。峨眉山下，小虎与七七相携踏上征程寻找失踪的苏媚，然而此刻已化为狐狸的苏媚却在二人身后默默观望。没有语言，没有音乐，此刻展示在玩家面前的完全是一个无声的世界。

由此可见，在苏媚的身上有着灵儿为保护他人牺牲自己的精神，有着月如为情无怨无悔付出的执着，又有着阿奴为所爱之人默默守候的祝福之心。



身世坎坷多舛的苏媚

前尘不共彩云飞——柳梦璃

种族	梦貘	性别	女	出自	《仙剑奇侠传四》



柳梦璃，无数“仙迷”的梦中情人


柳梦璃有着别样的庄重和典雅

作为《仙剑四》的第二女主角，柳梦璃为妖界之主婵幽之女，隶属梦貘一族。其自身形象被玩家一致奉为《仙剑》系列中最美丽动人的女子。她的美，糅合在她的出身和高贵的身份中，有了别样的庄重和典雅，可谓中国古典美女的完美代表。

柳梦璃因十九年前琼华派与妖界大战而与亲人失散，后被云天青救下送至寿阳城县令家抚养。十九年后已是一位亭亭玉立的深闺千金。某日巧遇云天河与韩菱纱，离开柳府踏上探寻身世之旅。当妖界再次降临时瞬间记起自己的真实身份，向天河表白后返回故乡，恢复幻暝界少主之身，随后继承幻暝妖界主人之位。

柳梦璃是个平淡之中又透露出一丝神秘，仿如梦幻般的女子。同时，她也是个满怀柔情，温柔善良的女孩子。但她最温柔的一面只会留给自己在意的人，对其他人则是寡言少语，看似冷漠。她蕙质兰心，外柔内刚，又常常在关键之时表现出与外表不符的决断。

作为被凡人养大的妖界后代，柳梦璃正如人间的大家闺秀一样，德才兼备，琴棋书画样样精通，诗词歌赋也颇有造诣。外加她在县令府长大，衣饰繁复华丽。高腰长裙、典雅大袖、飘逸霞披，还有头上的精美玉钗。以上种种，塑造出了一个气质动人，足以迷倒万千男性的婉约女子形象。

金铃银锁秀红腮——襄铃

种族	九尾天狐	性别	女	出自	《古剑奇谭》



九尾天狐化身的襄铃

作为游戏中的女主角之一，襄铃以九尾天狐的身份登场，是青丘国国主与人类女子结合而生。幼年父亲死于国内争斗，襄铃被紫榕林的榕树爷收养。天性活泼可爱，比较贪玩，喜欢好看的、好吃的，尤以肉包子为最爱。千里迢迢江南寻母一直无果，却阴差阳错得到百里屠苏的相救。随后便一直粘在屠苏身边形影不离，将屠苏视为心中偶像。

襄铃就像是个娇俏可人的少女，内心纯真敏感，单纯浪漫。有小女孩任性的一面，贪玩又粘人，偶尔也会撒娇或者闹别扭，颇有几分令人头疼。对爱情的理解懵懵懂懂，充满了浪漫幻想，期待着有朝一日能遇到自己命中注定的男性。内心始终向往能找到一位英俊、沉稳、可靠的恋人。想必，这也是她对屠苏哥哥一见钟情的缘故。



金铃铛、蓬蓬裤、大扇子，塑造出可爱俏丽的襄铃

由于在游戏中襄铃是个尚未成年的小姑娘，所以她的角色造型上既保持了小孩子的活泼调皮，又带有几分情窦初开的少女所拥有的浪漫和羞涩。特别是她的服饰设计，可爱的蓬蓬裤，一串又一串的小铃铛，奔跑时后腰上随风飘扬的大蝴蝶结，更是凸显了她的活泼俏皮。

游戏末期，随着与屠苏、兰生等一干人的旅行，走过山冲水复的襄铃也逐渐自我成长起来。从落幕介绍中，可以了解到襄铃已决定前赴青丘国。或许多年以后的青丘国王座上，便会出现一个成熟稳重，美丽宜人又微微透出几许孩子气的高贵女王呢。

娇颜腹黑美蛇蝎——韩无砂

种族	蛇	性别	女	出自	《天地劫》

韩无砂的原形乃是一条赤色蟒蛇，因修炼千年成精后化为人形，外号“胧妖”。初时盘踞在太原城西北一带的汾阳古墓，专门以美色诱惑途经此地的年轻男子，然后伺机吸取他们的精魂以供修炼。同时，也善于化身不同面貌，混迹人群物色猎物。其个性心狠手辣，歹毒无情，可谓典型的蛇蝎美女。

在过去的很长一段时间里，韩无砂专挑修为高超人士下手，已有多人因此丧命。由于她善于变身化形之术，有时以美丽女子之姿行走于闹市之间；有时又会现出原形袭击过往的武人，吸光对方精魂鲜血之即刻离去。除此之外，韩无砂不仅精于化形之术，魔法修为也极为高超。然而生性谨慎的她绝不恋战，一击而离，从不给各派围剿的机会。因此各派虽然忌惮韩无砂，但也对她无可奈何。

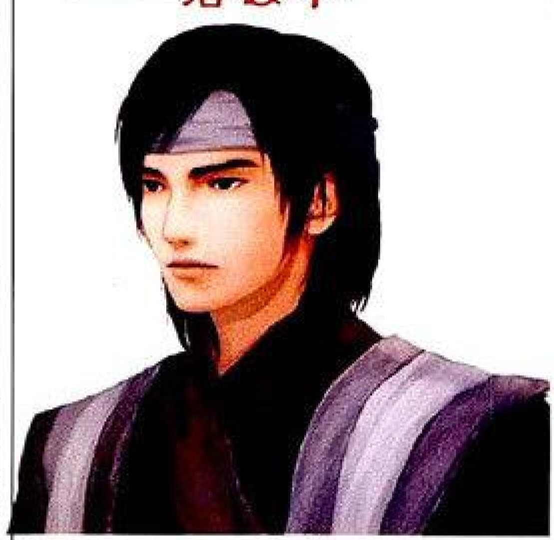
韩无砂非常憎恶人类，对于人类没有任何感情。千年寿命使得她看尽了人心的丑陋与肮脏，所以杀死这样的人类对她来说是理所当然的事情。在《寰神结》中，韩无砂曾被殷千炀所击败，后在《天地劫》中投靠变为魔人的殷千炀，成为其麾下四邪之一。



标准妖艳腹黑的蛇蝎女韩无砂


化为人行的韩无砂以及真身形态

为尽孝道入歧途——洛云平



种族	不明	性别	男	出自	《古剑奇谭》


变为藤井树怪，吞噬活人的洛云平之养父母

永远忘不了，《古剑》世界中的第一颗泪珠献给了谁……

洛云平，这个迄今为止都不知晓到底是何种族的妖，却令不少人为之扼腕叹息。

游戏中的洛云平虽出身妖类，却被人类抚养长大，之后以一村之长的身份生活在甘泉村这个竹林环绕的小村庄里。云平感念养父母的再造之恩，因此处处渴望老人们能够生活得更好。某日，本是出于一片孝心的云平，在毫不知情的情况下用外人所赠的邪物炼制丹药，奈何被奸人所骗，让至亲之人沦为只知饮食血肉的怪物。

可绕是如此，云平依旧不忍眼看亲人们死去，遂开始欺骗留宿的旅人去给他们做食物。对他这一行径，不少“古迷”皆口诛笔伐，认为简直丧尽天良。尽管大错特错，可是那些藤精树怪却也是将他一手养大的亲人！正如他自己所说——“难道样子变了，余公就不是余公？元伯就不是元伯？几十天前，他们还都是人啊！是我的亲人！”

由此可知，洛云平无论如何也不可能对养育自己的亲人们视而不管。纵然最后亲人已经互相吞噬融合，纵然最后已经不再

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：小藤　编辑：sky　美编：哈秋

认识他。可在他眼里，那依旧还是他的亲人。已无路可退，所以只能让自己一步一步错下去。

直到最后，云平毅然决心牺牲自己，最后一次偿还亲人的养育之恩。他走进了藤仙洞，以自己这一身血肉为食。七七四十九天过后，命已丧，最后心愿只求和亲人们合葬一处。无怪乎就连一身正气，视降妖除魔为己任的陵越大师兄，也不由发自内心深处感叹：“以此了结，可谓用心良苦。想不到妖亦有如此性情，虽行差踏错，却不失有情有义。”

为爱甘心堕魔渊——高威

种族	熊	性别	男	出自	《寰神结》

高威本是居住在山间的一只黑熊，修炼后化为人形，身材高大壮硕，一看便是孔武有力之士。尽管游戏中高威一直以邪恶形象出场，但最初的他却憨厚腼腆，本分老实，之所以如此全因一段恋情的悲惨收场所致。

高威还是只黑熊时曾受到洛阳县令之女古青莲的救助，从此深深爱上了这个美丽温柔的女子。化为人形后随即找到青莲表明心意，青莲早已识得高威真身，也表露出接纳之意。然而这段人妖之恋终因古县令的强烈反对而凄惨首场。青莲绝望之下上吊自尽，瞬间明白自己注定是只熊，永远别奢望得到爱情的高威愤然自挖双眼，堕入魔道走上了杀戮之旅，成为一名凶名远播的狂剑客。

同韩无砂一样，高威向来只杀身负武艺的各派剑士，修为越是高超者他越是喜欢。据曾经与他对阵而幸存的人所言，他的剑技和力量非常人所及。在各派的追讨下，高威忽然在数年前消失无踪，但没有人相信他真的死了，他们认为这个身材高大的死神终有一天必会再度出现于众人眼前。在《寰神结》中，高威曾仰仗九仪天尊剑之力威害一方，后被殷千炀击败。到了《天地劫》中则投靠变为魔人的殷千炀，成为其麾下四邪之一。



令江湖人士闻风丧胆的刹刃高威


高威堕入魔道前后的形象对比

喜金爱银性本贪——朱慎

种族	猿	性别	男	出自	《寰神结》


生性贪婪狡诈的朱慎

朱慎是一只修炼成精的白猿所化，擅长惑眼幻术与各类咒法，外号“邪隐”。其个性工于心计，老奸巨猾。喜爱收集各种奇珍异宝，对金银简直到了爱不释手的地步。

其实要说朱慎的本质也并非大恶之人，尘世人命向来与他无关，他不过是天性喜爱金银珠宝罢了。想要的东西便巧取豪夺、不择手段，相中之物必弄到手，因而惹来各派的众怒。其后，在一次盗取宝物时被擒，后被一名术士利用。二者相互合作，承接委托，获取各自的好处。如此一来，更是招致世人痛恨。

尽管一直以来都有不少有为之士想要除掉朱慎，但他凭着狡诈多智和高超的咒术修为，屡次击退对手的围剿。久而久之，令江湖各大门派头痛不已。在《寰神结》中，朱慎曾被殷千炀击败。到了《天地劫》中则投靠变为魔人的殷千炀，成为其麾下四邪之一。



朱慎由白猿所化，擅长各类咒法

尾声

同鬼怪神灵一样，长久以来，妖在人类的文化生活中也占据着相当重要的分量。古往今来，以妖为题材的名著、电视、漫画、卡通数不胜数。在这其中，有的淳朴善良、有的温婉动人；也有的阴险狡诈、杀人如麻。

妖作为人类想象中存在的一种超自然现象，千百年来传承不断，有关他们的故事也绝非一言两语能够说尽。之所以写下本文，正是基于某种探索与猎奇。尽管知道妖同鬼一样会令人心生畏惧，但就是挡不住人类天生的好奇心，谁也没说害怕就一定要回避啊。所以在这个群妖乱舞的虚幻世界里，相信一定还会有不少好事者来来往往，进进出出。





编：章老师
个人信息：念过几年书，尘世中一个迷途小书童
微博地址：http://t.qq.com/skylaker

狗牙

特约作者：坏坏的笑

一

我是X。我有一只价值千金的坐骑。我付出了很多的努力来换得这只价值千金的坐骑。

之前的每一天，沼泽、修道院、海港，每一个可能赚钱的角落都留下了我辛勤耕作的汗水。他们嘲笑我为农民，我并不反驳——因为我可以看见每一滴汗水，都组成了我可爱的小坐骑的一部分。哦，他们是谁？

其实他们是谁并不重要，不过如果你们想知道我也无妨告诉你们。他们存在每个幽暗的角落——唔，不是在说幽暗城，所以那些小骷髅们你们别介意了——他们在暗中监视着我们的一举一动，伺机吸干我们的血肉。你可以看见奥格瑞玛广场上的一具具扑街的尸体，这便是他们的杰作了。

每天晚上，当我骑上我的小坐骑在艾泽拉斯的土地上奔跑时，总会自豪的想起这一千金来历的过程，我会自由的跑过十字路口，用很牛头的口气对着NPC说上一句："你好，旅行者"，之后是雷霆崖，再之后是千针石林。

一直以来我都对千针石林这个地名感到费解，因为在我看来，这"一千根"粗粗的竖状物，根本不像是针，却像是一根根高耸入云的柱子。后来有个谁向我说了一段话，才了却了我心中的疑惑。那个谁叫什么名字我已经忘记，只记得那段话是这样的：

"不要被事物的名字所迷惑了，孩子。你看，闪光平原也并不是闪着光的，甚至在尘泥沼泽里，你只能看见泥。有的时候你需要去感知你所看到的究竟代表什么意思。如果你把这一千根柱子——你感觉的柱子，看作是你为你的坐骑付出的一千金，那你或许就不会为这个问题如此纠结了。艾泽拉斯没有'感知'这个属性，这才是我们最大的问题。"

那个谁的话让我很是想了一段时间，直到那件事情的发生，才使我领会这段话的涵义。

事情是这样的。

那天，一个扎了马尾的又黑又瘦的奇怪侏儒——他管自己叫泰索何夫，别管他叫什么了，总之他就这样莫名其妙的掉到了雷霆崖，是真的从天上掉到雷霆崖——是因为空间错位还是什么的，别管他了，总之他就这样定居在了雷霆崖。直到他再次莫名其妙的失踪之前，他做的最多的一件事情便是取笑那里的牛头人NPC。再之后，在那些牛头人NPC聚集起来打算把他驱逐之前，他主动离开了，留下一张纸条，上面写着："最好用心去感受，否则你们将永远只会这一句'你好，旅行者'"。

再之后，唔，我便不会去千针石林了。因为我知道，千针石林不是给我这样的人去的。五十几级，再去那边，是会被人嗤笑的。于是我换了场子，去到并不燃烧的燃烧平原。

二

我是X。我有一辆价值一百二十二元二角八分的坐骑。我曾经付出过很多的汗水来换得这辆价值一百二十二元二角八分的二手永久二八女车。每天早上，当我跨上我那辆坐骑，赶往我接下来一天将要度过的地方时，周围总会出现指指点点窃窃私语的身影。而我却只能在心里狂吼："指你妹啊指你妹啊！是什么车很重要么？很重要么？"

最后一句话的每一个字都该标上重音符号，可是我毕竟不敢把心里的话狂放出来，倒不是因为没有胆量去迎接那更高涨的指指点点和更宏伟的窃窃私语。只是因为如果我放慢车速，我就不得不从这个月我个人所得的份额中，掏出不菲的、本就没有进到我腰包去过的一部分孝敬老板，为他的小金库增添一笔光荣记录。还有，以下才是最重要的——我的永久二八，刹车是坏的……

其实我很庆幸这一路上都没有红绿灯，而且我可以看到美丽日出下的黄浦江。这一切足以让我心旷神怡，开始哼起具有"打起精神"效果的小曲。





基本上每一次早晨的旅途都会伴随着我的二手永久前胎撞墙而宣告终结，而后便是迈步走向我那被不透明阻隔物割成一小块一小块的小隔间，开始为接下来一个月的伙食努力拼搏。

这个小隔间看起来还算凑合，至少躲在里面，便不存在“和谐”这个概念；但这却是一间真正意义上“不见天日”的隔间。每次我抬起头，打算放眼远眺，看看窗外令人轻松的蓝天白云时，却只能看到灰蒙蒙的塑料挡板，直冲天花板。

这个时候，未来便成了一个没有意义的词，就像那个某某某很喜欢说的一句绕口令一样：“该是我的就是我的，不给我的还是我的；不是我的就不是我的，给我了也不是我的。”

我很是被这句完全没有逻辑和语法的绕口令迷糊了一段时间，不过我可以听出他话里的无奈和希望自己能够节哀顺变的企盼。就好比我永远也算不清楚，自己还需要再吃多久奶粉里的三聚氰胺，才能在隔间外的走廊窗口对面的高层公寓里买上能放下我的小小铁丝床的面积。

哦，那扇窗口偶尔也会出现白鸽一瞥，一瞥之后，又是一整座深灰色的高层公寓。

三

我是X。我有一只价值千金的坐骑和一辆价值一百二十二元二角八分的坐骑。

我付出了很多的努力来换得这只价值千金的坐骑，在游戏中；我也曾经付出了同样多的努力，却只能换得这辆价值一百二十二元二角八分的二手永久二八女式自行车。哦，这二手的女式永久，似乎也永久不了多久了。

直到很久以后，我还是会想起当初曾经流传的这样一句话：不是每个拼命努力的人都能赚到十万年薪，却是每个拼命努力的人都能买得起千金马。说白了，骑的是价值千金的坐骑，还是价值一百二十二元二角八分的永久二八，都没有什么区别，所谓的区别仅仅在于，你曾经为之所付出的。

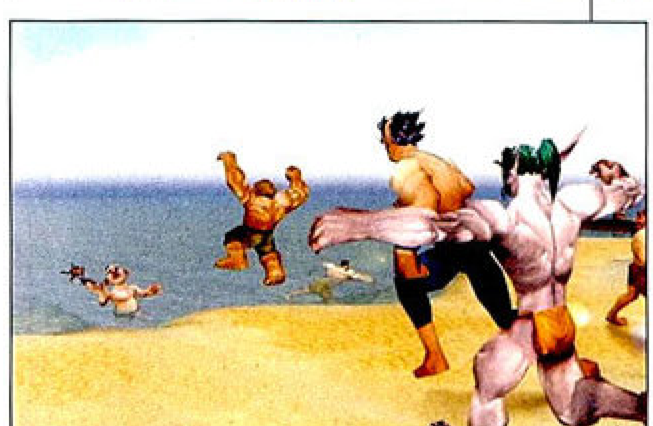
所以现在的我每天早上都能够平静的骑着我的破烂永久，安安静静的骑在赶去小格子间的路上。而且我会慢慢的骑，好让我能看清楚美丽日出下的黄浦江。我心爱二八的刹车还是没有修好，但这并不是最重要的。

而到了晚上，我还是骑着我那价值千金的小坐骑，神兜兜的满艾泽拉斯乱跑。有时候我会站在刃拳海湾的岸边，眺望着看不见陆地的对岸，加好水上行走的BUFF，然后妄图走到对岸。有人说在那遥远的地方，有个叫地球的世界，那个世界是圆的。可是我知道艾泽拉斯不是，因为我每每都会因为各种各样的原因死回奥格瑞玛的复活点，而不是成为横渡这片海域的第一人。

而他们——无论是地球还是艾泽拉斯中都存在的，躲在幽暗深处嗜血的他们一直存在着，有奥格瑞玛广场上扑街的尸体作证。尽管我坚信他们伤不了我，可是我却无法躲开。他们存在于任何一处。

所以我们会混淆地球和艾泽拉斯之间的距离。在很多人看来，它们就像狗牙一般纠结交错着。可是懂得理解生命的人知道，它们的确像是狗牙，只不过并不是纠结交错的狗牙，而是相嵌在一起，形成完整的、令人生畏的獠牙——这其中的奥秘，怕是只有创世神才能猜的透吧。





美术：咖啡



文：贪睡猫
个人信息：每天早上起床是个悲剧，寒冷天气传更是悲剧中的悲剧，如果2012要到了请给我一个温暖的了结……

快点和我契约变成魔法少女吧

Q比大乱秋叶原

微博地址：
http://t.qq.com/rekihe

本季度动画热门中的热门——《魔法少女小圆》，虽然无论从名字还是画风都像是一个卖萌的魔法少女动画，不过由于虚渊玄的加入变成了一部奇怪但是十分治愈的动画……总之就是这样。而现在不仅是动画本身已经创造了历史上极高的关注度，其中的角色也当仁不让的成为了焦点，而作为魔法少女吉祥物的角色——Q比，也持续铸就着传销界的神话，下面就让我们来看看Q比在秋叶原做了一些什么。

秋叶原各店铺



日本的著名动漫店“虎之穴秋叶原店A”，自然也是到处都是Q比的契约邀请函。



“为什么人类（咬咬），对于灵魂的形态（咬），总是这么在意呢（咬咬）？”动画中第三话的类重现，手持麻美学姐股的股民们，看到这广告可是会暴走的哦。



“令人信赖的自信表情”，Q比真的有表情吗，这张广告纸实在很欠打啊。



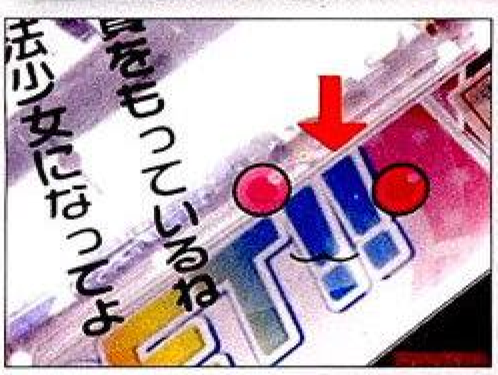


外部装饰和内部装饰都布满了Q比的形象，实在是个令人毛骨悚然的装饰啊。



UFO CATCHER，也就是我们俗称的抓娃娃机。爪子上是Q比的装饰，而里面都是《魔法少女小圆》的奖品。

“契约？再进货、再进货！！再进货！？契约、契约！”正在热销中的《魔法少女小圆》单行本，广告无疑就是Q比的各类洗脑词，不过销售状况实在是好到爆。



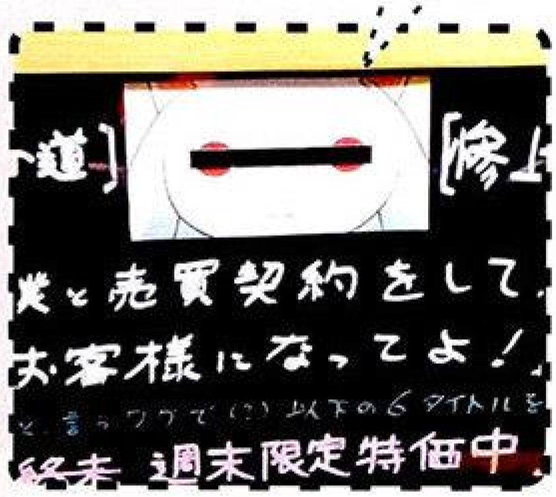


『我看你很有抓娃娃机玩家的素质，所以赶快和我订下契约成为魔法少女吧！』，这个是有着因果关系的句子吗？



“究竟是要和我契约？还是要被切掉呢？？”

“快点和我签订销售契约成为客人吧！”



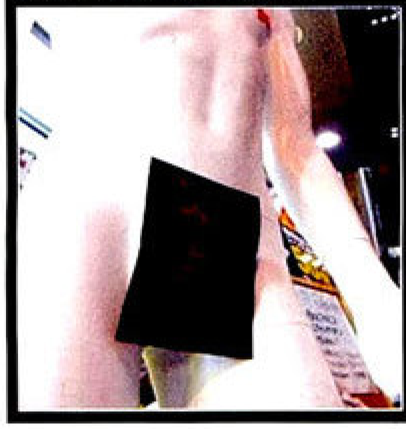
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

只要契约就可以拍照哦

这个超大型Q比立像让人十分的无语，用诡异的姿势站着，还手持两根葱，而且还不知为何的是全裸姿态。背后的广告牌上写着“那里站着的你！契约（进店）吧！如果不契约的话可是会被断头的哦，所以契约吧！契约吧！”



两腿之间的牌子写着“”，两根葱还真是莫名到无限。





“可以随意拍照，不过相对的要和我契约哦”，真的有人想要拍这个或者和这个合影吗……

秋叶原电器



Q比的标准台词“快点和我契约吧”，或者这一个你还不觉得什么，但是如果你继续看下去的话。





完全无语的场面，电器店铺的电脑销售展台全部被Q比占领了，毫无表情的样子倍感阴森。老实说这个样子的商业化宣传并不是什么太新奇的事情，不过能够做到这个地步，真的是到了令人拜服的地步。同时也说明了《小圆》的恐怖人气。



和我契约的话，电脑只要2万日元就可以带回家。



有人说Q比是老虚本人，我想这句话一点都没错，这个推销的还真是无话可说，尽心尽力。看到这些的话绝对是让人有了被洗脑的感觉，究竟会有多少人是冲着这么去买的呢？

戴尔笔记本，Q比特价，「只要和我契约，就可以尽早买回家。」日元2.98万（老实说真的是蛮便宜的……）。



美术：哈秋

有时有事

编辑：肥龙

独家供文

有时右逝



[我想当个作家]

前一段时间过年我回了石家庄，准备把家里面不用的东西整理一下。翻箱倒柜的竟然弄出来了一本《电攻》，是我第一次在杂志上连载的那一期。打开书，兴致勃勃的坐在箱子上翻看了几眼，感叹时光原来飞逝如此之久，这本书都是三年前的了。

每个男人心里都有那么一个梦。我小学的时候数学很好，弄了个全国二等奖，所以家里人立刻帮我高瞻远瞩准备为国家培养下一个华罗庚从而彻底打破国外帝国主义军阀科技垄断的局面。但是我心理面是很喜欢写东西的；这么多年了我一直最崇拜的人是韩寒，高中的时候为了能够和韩寒见上一面，特意参加了一个上海的啥作文大赛，还真叫我蒙上了，进了复赛。无奈的是考试将至，家里人又都不放心我一个路痴远赴上海就义，索性把奖状给藏了起来。再后来，就没有后来了。当然我很有自知之明，从来没有当着我爸说什么“我要成为一个作家”之类的豪言壮语。一方面，当时的我并没有这个打算；另一方面，当时我爸身强体壮，揍我跟玩似的。

作家这个职称，在中国的翻译差不多就是“文艺类乞丐”，属于那种不能养活自己的、但是比较好听的职业。同样种类的职业还有“大学生”、“研究生”等。

所以，你们看，想成为一个作家——尤其是游戏作家，是一件多么伤天害理的事情。

高中的时候我是语文课代表，那个时候看的杂志还是《大软》；大软这本杂志最大的特点就是大，软。当时上面已经有了一些游戏的同人文作品，连载，看得我是欲罢不能；最后心里一动，在石家庄作文比赛的时候写了我人生中第一篇游戏小说《星际争霸-倒数》，里面描写了人类如何如何顽强抵抗了虫族打败了异形拯救了世界。后来果然被刷了下来，遂把这篇稿子就势改编，所有的“人族”换成“红军”，所有的“虫族”换成“鬼子”，题目改成了《红军不怕远征难-倒数》，然后再投稿。

一个月后，喜讯传来，我得了二等奖。

再后来我忽然发现这样的环境很没有意思，索性摒弃了游戏杂志，开始看我们石家庄的一本杂志：《我爱摇滚乐》。当时的我内心的懵懂再一次被唤醒，立刻洋洋洒洒开始写我高中乐队的生活并且寄了过去。

主编倒是很快回了信，对于我描写的生活予以指正，说小说“应该是让人欲罢不能而不是欲火焚身”，并且告知我已经把我的稿子转交给了《夫妻夜生活指南》，稿费不日则到。

这就是理想与现实的差距。



www.vancl.com
400-616-8888
爱网络,爱自由,
爱晚起,爱夜间大排档,
爱赛车,也爱29块的T-SHIRT,
我不是什么旗手,
不是谁的代言,
我是韩寒,
我只代表我自己。我和你一样,
我是凡客

[我想成为一个好作家]

大学时代我倒真是被人称为“妇女之友”，颇有大屈的风范。究其原因，貌似是我在校刊写的爱情故事颇得人心。校刊是我在学生会的时候办的一本印刷质量奇次的草纸书，每次我校外联部出去拉赞助的时候都会对厂家心虚的说“要是给的赞助超过了XXX元就可以在我们校刊上打出你们的广告，这本校刊可是我校发行量最大的杂志，只要打了广告贵厂的营业额必将上升XX个百分点”云云。

校刊确实是我们这里发行量最大的杂志不假。每一期大概有40多本，能卖出7、8本。倒是我去写小说的时候，由于不小心把“他和她的故事”顺手被搜狗拼音写成了“他和他的故事”，导致我校广大腐女争相传阅，发行量瞬间突破了二百。学生会主席大喜，亲自来到我的宿舍邀请我继续为校刊出力（当时我正在下载XX影片，被一群学生会的人破门而入然后送了一面锦旗弄得我云里雾里，还以为来表彰我把毛片的种子放在学校公共服务器上的光辉事迹呢）。

后来的一期我的稿子被校刊重点关注，结果还专门派了一个中文系的哥们当校对，一下子查出了“他”这个错别字，遂悬崖勒马的改正。

不负众望的，这一期校刊的印量达到了历史新高1500本，而销量也达到了历史新低——4本。当然了对于这次校刊发行进行了私人投资的院学生会主席一再宣称不会对我进行打击报复，说这就是商业低谷，不是人为可控的，和我没有关系。我乐呵呵的信以为真，三天后被学生会以“败坏社会风气”的罪名除名。我不服，闹到院里，对方拿着我的稿子说：“恶意误导广大大一新生的性取向，你居心何在？你这是要报复社会啊你！”

再后来，我开始窝在宿舍里，在网上写着我的生活，玩着我的游戏。游戏小说就是这个时候回归到了我的生活之中。

很多人都问我，我的笔名到底是什么意思。有时右逝这个名字吧，代表着有时候忽然发现自己就这么老了，挺感慨挺小资的一个名字。但是我不是在南开上大学么，天津的一个哥们每次一见到我就喊“有屎有屎”弄得我此起彼伏。我一直致力于纠正他的口

音，直到上次我回天津去签售时，终于能够让他用普通话说一半了：“有时——有屎！”

我本来以为这哥们是故意的，直到他看着电视上那个杨二车娜姆嘟囔道“想干你老姆”时，我才知道这哥们还真是天然呆的类型。

哦，跑题了。

大三下半学期是年轻人容易失去方向容易迷茫的时候。因为学妹还没有入学，因为学姐们要毕业。每个夜晚，从厕所的应急灯接通了宿舍的电源，看着阳台对面空空如也的女生宿舍，心中都会怅然若失吧。

写点什么吧，石逝。

[我想成为一个游戏作家]

我最先开始写的小说是在百度贴吧连载的《冷血微笑》。当时这本书写得我自己热血沸腾，代入感极强，写到战场厮杀时恨不得抄起一把青龙偃月刀骑上楼下出租的电动车去操场上呐喊几声。当时我们宿舍有一个哥们叫“大圣”，喜欢跑酷。跑酷你们知道么，就是那个各种跑啊跑啊的……呃？不，不是炮啊炮啊的，是跑啊跑啊的……一种装酷的运动。大圣住在我们对门的宿舍，最喜欢的就是从他们宿舍起跑然后直着穿过走廊及我们宿舍最终从我背后的阳台一跃而下同时嘴里发出“咿``呀````”的动静。

他最后一次这么做是在大二，那天我记得很清楚，天上百里无云一片湛蓝，而我们的宿舍也刚刚从一楼搬到了三楼。

大圣那天飞出去后明显觉得和以往悬浮的时间周长不同，代表性的就是他从容得喊叫由咿``呀````变成了惊慌失措的“咿``呀````啊？？——啪。”

后来大圣就不跑酷了，晚上跟着我们一起玩游戏；半夜里喜欢敲敲门，进了宿舍后陪着我去阳台抽烟。

“写小说呢？”大圣看看我的显示器后问道。我说，是啊，写呢。大圣拍拍我的肩膀，说，了不起，能够每天坚持到三点，梦想这个东西就是需要坚持。石石我看好你，你一定能成为一个作家。我就不行啦……我放弃了我的梦啊……一边说着一边拿着我的半包烟回屋子看电影去了。

其实我很喜欢写点东西纪念我会忘记的生活。这是因为我这个人脑子不记事，很多人当着面能想起来是谁但是一转身就怎么也想不起来了。很多东西我必须写一遍才能记住，而且记得很深。

网络上看我写东西的人越来越多，再后来，终于有杂志和网站找到了我，问我愿意不愿意写点东西给他们然后换稿费。那时我真真正正的激动了一把。要知道以前我一直是投稿啊！这可是约稿啊！这就好比一直坐台的我终于熬到出台了啊！所以我屁颠屁颠的说：“好！”

刚开始的第一家杂志就是《电攻》。我一直下定决心，一定要跟着龙大好好干，视这份工作为我的节操。但是慢慢的我发现我这个人其实没什么操守，一直都是视节操如贞操视贞操如第八套广播体操。说不上我是洒脱，还是脑子真的不够用。

慢慢的，接的杂志越来越多，我也越来越觉得自己距离心里面刻画的那个“游戏作家”越来越像了。我其实挺欣慰的，好歹在积累的无数DOC文件里面看到了自己的进步，目睹了自己由一个“情色淫秽”作家蜕变成一个“情而不太色、淫而不太秽”的作家。这些进步都得益于龙大这个好编辑，每次审查我的稿子时时不时都会对我指点这么一句话：“妈的这能过审查吗？稿费不想要了是吧？你MB的你真心要害死老子啊！！”

熟悉我的人都知道，我最大的缺点就是拖稿，而且不是一天两天的拖。每次我都是被龙大逼稿逼得要死，龙大被印刷厂逼得要死。听龙大的同事说，今年龙大绩效考核的第一条就是“确保石逝按时交稿”。

闻听这个消息后我瞬间伊利丹附体，情不自禁的念叨道：“龙大，你这是自寻死路。”

[我想成为一个温暖的作家]

很多游戏作家都是专业的。玩，写，玩，写。其实我挺向往那种生活的，但是我却没办法那么惬意。以前家里的条件不是很好，我写写稿子可以改善生活。后来我老爸为了改善家里的经济条件，毅然决然杀入了股市一年，成效明显，家里由“不是很好”变成了“很是不好”。当然了，这和我当年学生会的主席说的一样，股市——尤其是中国股市，是一个不可控的自然灾害啊。

二十多岁的我还是走上了工作的道路，玩游戏的时间就少了；别人可以写很多新的游戏，我却依旧只能写那么几个的。所以我开始写游戏外的东西，写玩家的生活，写我们的悲剧喜剧。起码每一天都是新鲜的。

我有个同学叫李翔，学医的，调剂之后悲剧的进了法医专业。他说他很羡慕我，每天的生活都在改变。“我们啊，每天看得都是福尔马林泡的尸体啊！”李翔经常和我抱怨。我觉得，这不是很刺激吗？李翔说：“刺激个屁啊！前几次见到死人必然还是很害怕很新鲜的，但是之后每天就是那么几具尸体啊！我闭着眼都能分出来谁是谁了！还给他们起名字叫‘老李’‘老张’‘老王’了！后来我都毕业两年了，回学校去和学弟学妹们补考，一去停尸间看那具考试用的尸体，我靠我当时就忍不住了脱口而出‘老王怎么是你！’”

我琢磨着吧，当时他的学弟学妹肯定吓坏了。

李翔说他喜欢看我写的东西，因为新鲜，没有福尔马林的味道。最简单的生活，但是能够让他觉得自己还活着，能够让他想起来以前那么多快乐的回忆。

我忽然想起来以前自己写过这么一句话：时间是无法消除的DOT，所以我们都会挂掉。那种装逼的小资味道溢于言表。而现在的我会觉得，每天能够在拖欠着各种稿子的同时偷偷上线打一把DOTA下一回副本，是多么的幸福。

进入这个圈子后最值得骄傲的事情就是认识了许许多多朋友，虽然禽兽居多。本身我就是一个不当事的人，所以很多事情都是委托给朋友而我自己做一个甩手掌柜，这样我的生活才可以像护舒宝一样放心安心静心，投入更多的精力在我的键盘上码字。生活就是如此，难免操蛋，最重要的就是不要向生活所屈服，仅此而已。

其实仔细想想，自己从高中起来写东西的经历，无论是文笔还是内容，一直都走在敏感词的边缘上。但是最终我还是成为当初设想的那么一个游戏作家。

但是我依旧觉得吧，如果你不能放手一搏的话，那就算了。

以此纪念我这次拖稿三个礼拜的生活。



终于，我也成了一名作家

美术：咖啡

第九茶坊

关于暴雪就是个山寨货我们聊聊

微博地址：
http://t.qq.com/skylaker

本期的茶坊算是对于3月份小编们合作的专题《暴雪就是个山寨货》的回馈的一个小小总结，当初在官方微博上表述了此专题的推出，便引起了玩家不小的反响。呵呵，当然不得不说这些反响其实也是在意料之中，毕竟那可是如日中天的暴雪啊。对于大部分玩家来说讲上暴雪的一句坏话，就如同犯了金科玉律一般。其实，小编们和暴雪是不可能有什么“深仇大恨”的，我们本身就在期待《暗黑破坏神III》的到来。

小编们的观点



本次专题主持人

贪睡猫

即不是风动、也不是旗动，动摇的是人心

所以要说起究竟小编们为什么要制作这个专题呢，有些读者提出小编们是吸引眼球、是标题党又或者是穷思苦想的结果。当然吸引眼球这个本来就是目的之一，谁也不可能为了让人睡觉而去制作一个专题，也没有人会想要买一本有着读了想睡觉的专题的杂志，其实这个内容并不是小编们一时的起意，早在之前就有过各种讨论和交流。不是不能做，也不是不敢做而是怕自己做不好。“山寨”这个词很微妙，作为具有中国特色的这个词汇现在具有相当比例的贬义词气氛。其实在“山寨”这个词还没有出现以前，他的上一级词源——模仿。也许使用这个词的话，大家进能够更加心平气和的讨论了。

山寨一词因为本身就是一个概念性的词汇，所以很难指明一个标准和一个程度，山寨、模仿、致敬等其实都有类似的意思。在植物大战僵尸横空出世之后，各类模仿作不短，可为什么一些国产游戏我们毫不犹豫的使用了“山寨“这一称呼，而《魔兽世界》中出现的这一场景为什么就不能坦率的接受“山寨”一说，而是要用上“致敬”呢？当初“西木头”的即时战略火爆非凡，暴雪在那时合唱不是想要分一杯羹的想法，难道那时它就像这要制作一个举世瞩目的网络游戏的背景故事吗？其实诸事皆简单，复杂的只是我们的心；而词汇本身也没有恶意，只有在我们想要伤人的时候。

当然说了这么一长串，我并不是想混淆山寨的概念，也不是想规避别人的责问，我只是想阐明本专题最简单的含义和初衷——“转贴请注明出处”，即不是因为眼球攻略也不是因为恶意，仅仅是为了讲述一些大家都应该知道的一些客观事实。







专业暴黑

sky

不能用自己的喜好去定义别人的论调

整个专题里我们只是从一个微暴黑的角度来阐述一个事实，谁叫编辑部里中立以及暴黑人士居多呢。作为一个有职业操守的文字编辑，身为一个暴黑人士，没有在杂志上栽赃嫁祸已经算是高素质的表现了，整篇文章语言中肯，论据真实，理由恰当，因此对于本次专题我们文编组并没有什么值得懊悔和惭愧的地方。事物总有两面性，有人喜欢，有人不喜欢，你总不能用自己的喜好去定义别人的论调。“陶叫兽”灭绝人性地反对着我们打游戏，也没见几个屈服的。同样道理，你可以不同意我的观点，但不可以侮辱我的观点，有谁见过辩论会上扯着嗓子骂娘的，所以对于持有反对意见的同学们，请用一种平和的心态去看待这个专题，就当做是一篇知识性散文，长长见识也好。



资深暴雪玩家

咖啡

暴雪越来越急躁

我操着《星际》读完高中，玩着《暗黑2》资料片进入大学，毕业后沦陷在《魔兽世界》至今……暴雪的游戏伴随我走过人生最激昂的十年。作为第九艺术的大神，我很遗憾的发觉至今没有任何一家游戏公司能够超越他。正所谓高处不胜寒，我也发现最近几年暴雪正在走下坡路：对于市场扩容的追求已经超过了游戏本身的追求，我们已经看不到当年那个为了游戏的品质而不断返工跳票的暴雪，取而代之的是不断地赶工版本发布。就拿WOW为例，TBC之后每推出一个新版本或新补丁，都有大大小小各种BUG，而这种情况到了CTM时代已经愈演愈烈——暴雪越来越急躁，失去了昔日的沉稳和对品质的无尽追求，难道一代大神已经走到末路？





编辑部一流游戏高手

杰哥

我很愤慨

不要看暴雪现在的辉煌其实暴雪丫的也是个山寨货，从最早的龙与地下城和战锤的游戏和游戏风格的山寨甚至剧情暴雪都山寨，到现在的红警建筑模型山寨，其实我觉得山寨是一种好的现象，借鉴别人优秀的一面拿来放到自己这边属于取长补短的好山寨，好的东西就是要发扬光大，所以说能山寨的人一定也是个聪明的人，话说回来山寨并不是暴雪的专利，现在所有的网络游戏貌似都山寨了暴雪，呵呵。现今山寨越来越多越来越普遍其实也不足为其了。

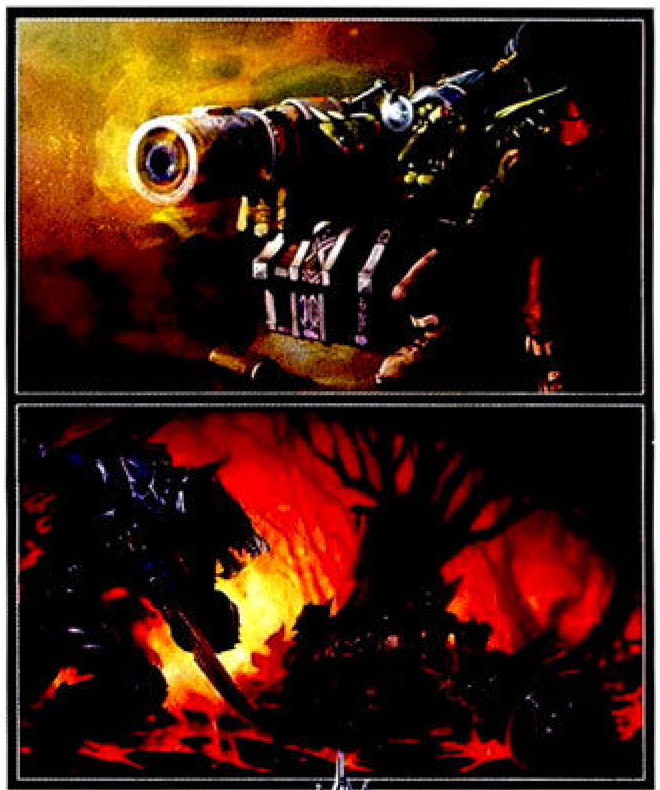
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

美术：咖啡

专业路人甲

太狼

让暴雪在山寨的道路上奋勇前行



其实人哪来天生就面面俱到，很多时候能力都是被逼出来的。在其位某其职，只要用心，总能拼凑出属于自己的领域。你看，郭靖笨到死还是个大侠。韦小宝聪明到死还是个小流氓。对于暴雪来说，很多公司走在他前面，但走的不好，他做了很多把道路给矫正的工作，就像之前我在专题中提到一样，暴雪并不是完全照搬EQ职业的设定，而是将各个职业在团队中的职责和作用更加好的体现出来，每个玩家各司其职却又完整的像一台机器一样的运作，《魔兽世界》就是这样一个高度集团化的游戏（指那些非休闲工会），很多人都说这个游戏玩着累，但是坚持“痛并快乐着”。于是乎，魔兽世界从2004年发布以来活得越来越好，而很多曾经风骚一时的网络游戏早已销声匿迹。

再来说说国内的山寨，曾几何时，“Made in China”就是山寨的代表，也是中国拿来主义最好的表现，很多东西完全没有自己的想法，也完全没有自己的创新，就是将国外那些稍有名气的网络游戏全部照搬过来，从来没有想过如何将这个游戏代理的符合国内玩家的口味。如此生搬硬套之后，便是强如“赛百味”（某知名连锁快餐店，在国外的名气远在M记和K记之上）这样的名牌也在进入中国后的前几年发生水土不服（近来算是有点活过来的迹象），而游戏这样的文化产业更加不用说，EVE、SD高达OL、大航海OL等等一大批国外经典网游都被照搬到中国，然后默默无闻的死在了那些试验的道路上。“要有自己的想法！”这是整理了暴雪山寨物之后我唯一想对中国网络游戏说的。

群众们纷纷表示……



当然兜了这么一大圈，我并没有想要支支吾吾掩盖过去的意思，其实我们在这里用一句很简单的话来表明“转贴请注明出处”。仅仅是这样最普通、最中立、最事实的说法。以下在本专题与高中，大家的发言，当然一些过激的无意义话语，先做了特效处理了。

南叔(@eowyn122)

什么叫做山寨？！天下文章一大抄。有好的东西，当然应该拿来一起分享一起做的更好咯！好讨厌山寨这个词！

Xisun

恩。山寨加引号……

中二患者SR

眼球攻略。

朱健 大西瓜

深得拿来主义精髓！

老九

什么叫还用在暴雪身上……严格意义上讲星际争霸是最大的山寨游戏好伐，虽然经典。

光芒

你有高见也说明白哪里山寨了，什么就叫严格意义上说星际争霸是最大的山寨游戏了？山寨谁了，怎么山寨了？见谁都喷一句就显得你有深度了。

vanton

嗯，严格意义上來说，别人说暴雪山寨你就不能说，因为你也山寨了别人的思想和概念。

Creative

暴雪这山寨公司我就不评论了，看大家喷喷吧。

雪猹

星际的历史咋了？难道第一个RTS之后所有的RTS都是山寨？有这逻辑吗？

老九(@demon9)

這断章取义可真夠厉害的，RTS是RTS，星际是星际，星际本來就是取各家精华拼湊在一起的一款经典，不是么？不要看到有自己喜欢的被冠以山寨就那么大反应。

青春不再 只剩咸菜

这种哗众取宠的“逆向思维”，还是不要用在平媒的策划制作上为好，目的只是单纯的考据，语气却用尽网页游戏广告的创作思路，只能让人理解为，媒体的立场即是如此。

Classic Chen

单纯的复制别人是山寨，但基于其他人的基础上发展出带有有自己的浓厚的特色的，那是发展和创新。WOW最成功得地方在于使用《龙与地下城》的规则设计，一帮追随山寨的SB还到现在都不明白到底自己的输哪了。

柳林猪猪

否认暴雪就是个山寨货的都不是真正的暴雪青啦……暴雪真正强力的地方在于在这个基础上的有限创新和极为强大的整合能力。

陈浩

人类的第一辆轿车没有门，人类的第一艘船没有舱，人类的第一把火都不是自己的手点燃的。一味的嘲笑别人山寨就能让中国游戏制造业发展起来了？如果不能将前人的基础上看的更高更远，有何谈发展。

藩瑶容與zkkpal

表示暴雪是山寨了不少东西，但是相比中国的山寨，也是一个天上一个地下。

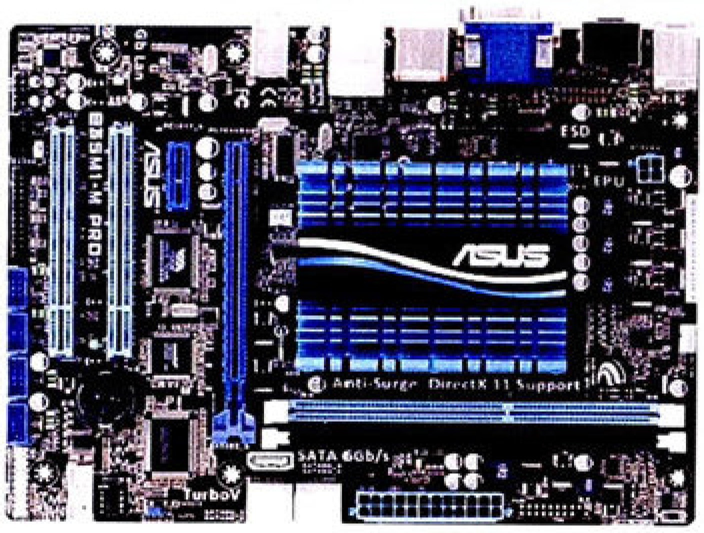
■ 编辑：大尾巴太狼 ■ 美术：小米

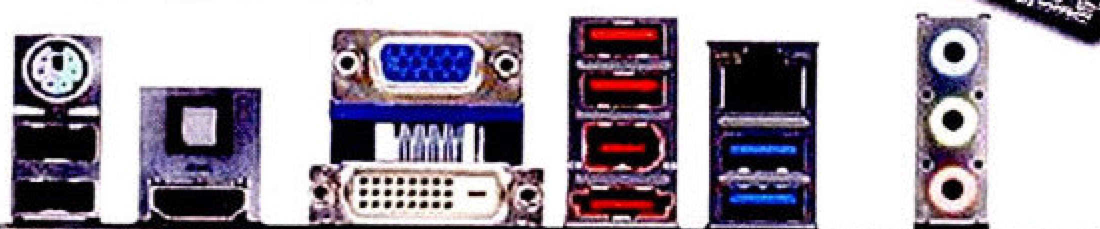
低功耗高性能

华硕E35M1-M PRO上市



Zacate平台即将成为低功耗小板的主流，华硕采用Zacate平台推出的E35M1-M PRO主板将成为HTPC玩家的新宠。华硕针对Zacate平台推出的产品不光会让玩家体会到Zacate平台的性能优势，还加入了华硕特有的技术，让玩家有更好的使用体验。作为一块低功耗的主板，很多玩家会害怕他的功率无法适应大型RPG游戏的要求，在本次硬件的最后，我们选择了最近刚发售的《龙腾世纪2》来对这块主板进行一个试验。

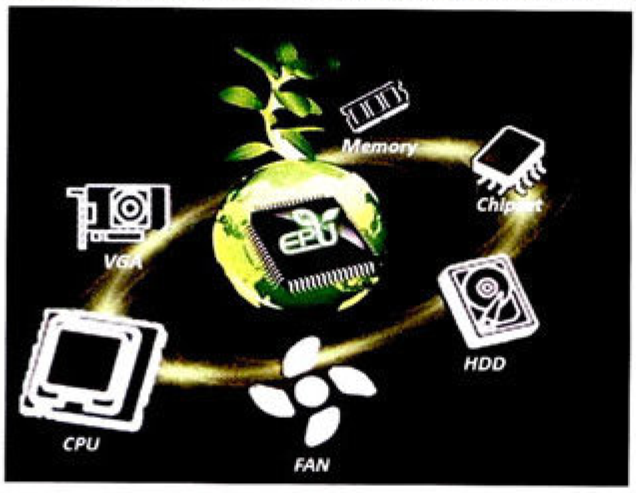




集成显卡最高可共享1GB内存容量作为显存使用，华硕E35M1-M PRO提供了两个内存插槽，可以让玩家能够拥有跟好的内存扩展空间，满足更多的需求。

背板接口功能非常的丰富，支持HDMI、DVI和VGA三种显示接口，玩家可以根据需要来选择适合自己的接口使用。在背板接口上还有光纤接口，可以为玩家提供高质量的音频输出。E35M1-M PRO 提供了USB 3.0接口，具有更快的传输速度，对于经常需要拷贝大容量数据的玩家非常实用。

AMD Fusion APU处理器是一款内置有X86处理器核心以及图形处理核心的产品，它把X86处理器核心和图形核心设计在单硅芯片中，获得高集成度、低功耗的方案。其中Zacate APU，采用台积电40nm工艺制造，Bobcat新架构核心与DX11 GPU图形核心。华硕E35M1-M PRO基于Zacate平台设计，采用AMD E-350 APU双核处理器频率达1.6GHz，设计功耗仅18W。搭配AMD Hudson M1芯片组，显示输出支持DX11并且支持H.264，VC-1和MPEG-2格式的硬件解码，作为HTPC主板非常的使用。此外主板还提供了一个PCI-E 2.0 x16接口，玩家可以升级性能更强的显卡。

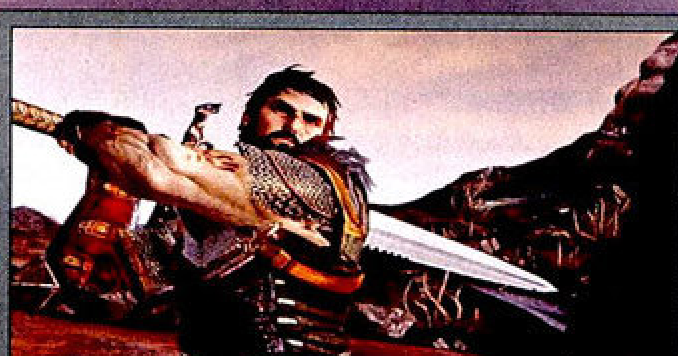


虽然E35M1-M PRO主板采用了低功耗设计芯片，但依然加入了华硕特有的EPU智能节能处理器，做到了更为细致精确的节能管理。华硕EPU智能节能处理器不仅能够控制CPU、显卡和芯片的功耗，还能够控制硬盘盒内存的功耗。对于采用全静音散热的主板来说，这样的控制更进一步减少了热量的产生，让性能更稳定而且还节省了不必要的电费开支。

更值得玩家关注的是，E35M1-M PRO主板采用了在华硕豪华型主板上才采用的EFI BIOS。玩家进入BIOS后完全可以通过鼠标来对图形化的界面进行操作，大大的方便了那些对电脑知识了解不多的入门级用户，华硕E35M1-M PRO的上市必将刮起新的一阵小板旋风。







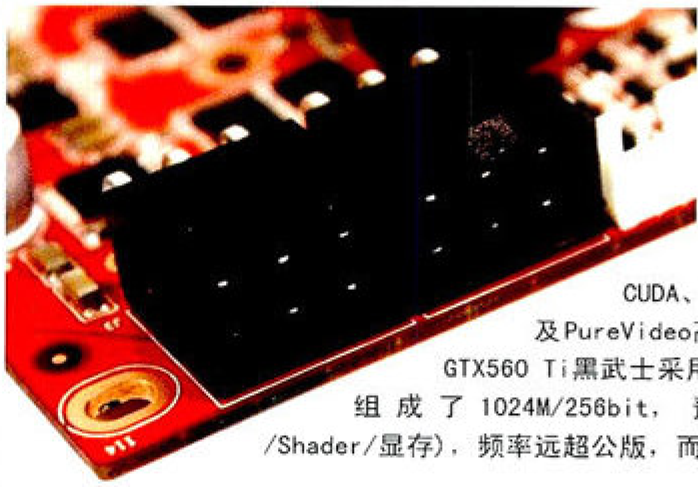
我们用《龙腾世纪2》对这块主板进行测试，作为一个刚刚上市就大受好评的游戏，其在画面的表现力上十分的突出。当我们全开效果后，这块主板并没有出现任何不正常的反应，在用了专业的软件进行测试后发现主板的温度非但没有出现报警，而且由于其全静电散热的设计，整块主板几乎没有任何噪声，同时避免了那种大型主板的噪音污染。

◀就算有了如此高的特效，也没有出现任何主板过热状况

高端发烧机

合计金额：8004元

CPU	AMD 羿龙II X4 965（黑盒）×1	￥1020
主板	铭瑄 MS-A890GX×1	￥499
内存	海盗船 4GB DDR3 1600套装（CMX4GX3M2A16×1	￥699
硬盘	希捷 1.5TB 7200.11 32M（串口/散）	￥495
显卡	铭瑄 GTX560Ti黑武士×1	￥1999
光驱	先锋 DVR-219CHV×1	￥178
液晶显示器	三星 Px2370×1	￥2390
机箱	航嘉 暗夜H507×1	￥178
电源	长城 静音大师BTX-400SD×1	￥250
键鼠套装	Razer 地狱狂蛇游戏标配键鼠套装×1	￥299



铭瑄GTX560 Ti黑武士采用GF114核心，内置完整的384个CUDA处理器，同时拥有64个纹理单元以及512个纹理过滤单元.纹理单元的数量相比GF104同样也增长了8个，游戏性能大幅度提升，另外GF114的超频性能和功耗更加优良：技术特性方面，其完全支持NVIDIA CUDA、PhysX物理加速、3D显示与3D眼镜支持以及PureVideo高清硬件加速技术。在显存方面，铭瑄GTX560 Ti黑武士采用了三星的0.4ns高速GDDR5显存，正面8颗组成了1024M/256bit，预设频率为900/1800/4200MHz(核心/Shader/显存)，频率远超公版，而且还保留一定的超频空间。

中端实用型：

合计金额：6384元

CPU	Intel 酷睿i5 760（盒）×1	￥1370
主板	映泰 TH67+ Ver:6.0×1	￥799
内存	宇瞻 2GB DDR3 1333（经典系列）×1	￥135
硬盘	希捷 500GB 7200.12 16M（串口/散）ST350×1	￥275
显卡	映泰 VN4605XDG2 麒麟版×1	￥1099
光驱	先锋 蓝光系列 BDR-S05XLB×1	￥990
液晶显示器	三星 E2220W×1	￥1220
机箱	航嘉 暗夜H507×1	￥178
电源	航嘉 冷静王钻石2.3+版×1	￥228
键鼠套装	双飞燕 3100零跳标无线光电套装×1	￥90

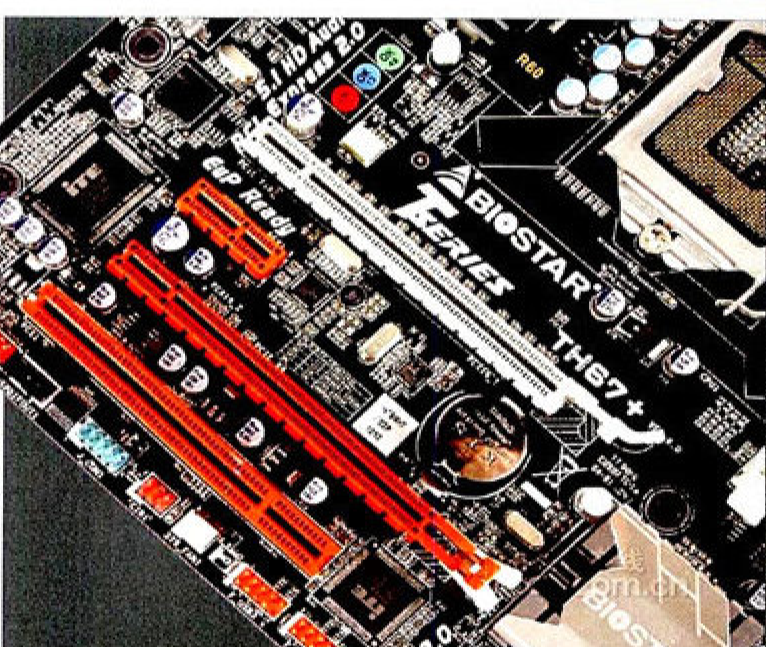
铭瑄 GTX560Ti黑武士

铭瑄GTX560 Ti黑武士采用非公版设计，PCB为同德惯用的红色风格，采用双风扇散热方案，巨大的散热器覆盖了整个显卡的正面，相比公版的单风扇设计要出色。在接口方面，铭瑄GTX560 Ti黑武士提供了双DVI+VGA+HDMI的设计，能满足基本上所有主流显示器和电视机，玩家可以根据自己的需要组建高清或游戏平台。在供电设计方面，铭瑄GTX560 Ti黑武士采用了超公版的4+1相设计，每相供电搭配三个MOS管，MOS管全部采用安森美SO-8封装的4935N/4921N，电气性能更加优秀。电容全部来自日本三洋，用料十足。为显卡供电的稳定性提供了有效保证。

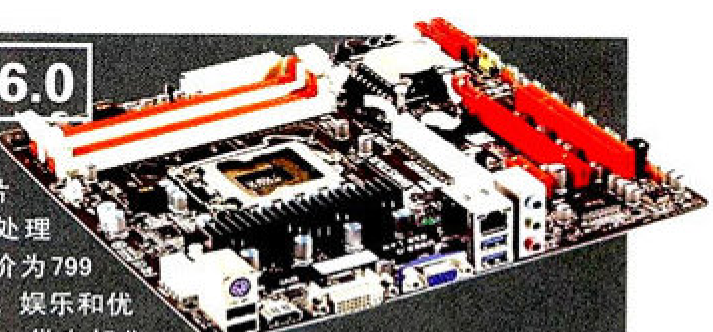


铭瑄GTX560 Ti黑武士散热器由双风扇+三热管+散热片+导流罩组成。8CM的风扇采用了双滚珠设计，采用4PIN供电接口，支持PWM温控。热管和散热片的设计比较独特，采用三热管设计，其中两条弯曲成U型，从弯曲处的皱褶可以看出属于传统的烧结弯曲设计，底座采用纯铜，打磨较光滑。





映泰 TH67+ Ver:6.0



映泰TH67+主板采用黑色PCB小板设计，采用英特尔最新H67芯片组，支持最新的Socket1155接口处理器，该主板定位于主力市场，定价为799元，同样拥有映泰的E3功能（极致、娱乐和优雅），支持iPhone遥控和快充功能。供电部分，映泰TH67+采用了合理的5相供电设计，全固态100% X.D.C固态电容。内存方面，映泰TH67+主板提供4条DIMM插槽，支持双通道DDR3-1333，并单独设立了一相内存供电以保证内存在高频率工作下的稳定。

磁盘方面，映泰TH67+提供了4个SATA2以及2个SATA3磁盘接口，可以满足用户的基本应用了。输出方面，映泰TH67+主板拥有丰富的I/O接口，2个USB2.0 + PS/2，HDMI+DVI+D-sub、2个USB3.0+RJ45千兆网卡+3 Port 6声道HD高清音频输出。扩展插槽方面，映泰TH67+主板提供了2条PCI-E x16 2.0显卡插槽，可以支持X16/X4双卡模式，另外还有1条PCI-E x1插槽，和1条PCI插槽。



网购、邮购预定价38元免邮费
STARCRAFT
星海争霸 自由之翼
2011
热门对战地图册
STARCRAFT
星海争霸 自由之翼
官方权威
三大种族全资料
经典珍藏
精彩剪辑
游戏介绍体验光盘
官方攻略本
对战热门地图册
没事可以研究地图啦！
星际争霸2
2011年台历
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233 征询电话：021-64856122-288
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
全国各大中城市书店、书报亭均有出售

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信